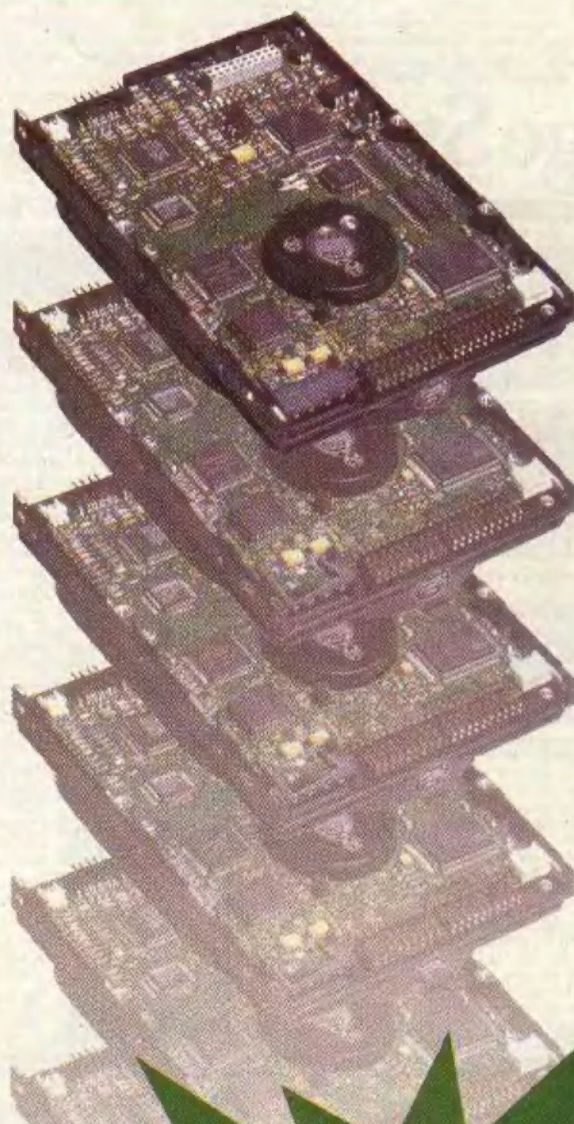
AMIGA 3 zł (30.000) INDEKS Nr 32034 X ISSN 1230-7947 3/1995

AMIGOWIEC

Pismo użytkowników komputerów AMIGA Marzec 1995

Stan wyjątkowy



Oprogramowanie:

TVPaint
Scala 500
Keyboard Cadet
Studio 2.0

Targi:

Komputer EXPO '95
Infosystem '95

Warsztaty:

Quick System dla A1200
CED i SAS
Real 2.0
Real 1.4
AMOS

ANKIETA!

SEPTIMA COMPUTER

Instalujemy kompletne systemy
DTP i Video
Oficjalny reseller Commodore™

ul. Świętojańska 2/7
85-017 Bydgoszcz
tel. 45-50-16, fax 22-64-03
(9[00]-16[00]) poniedziałek - piątek

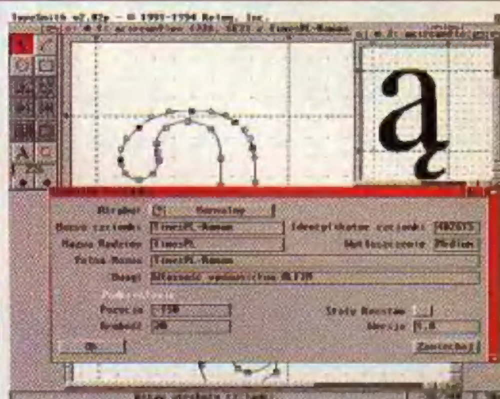


Oferujemy jeden z najlepszych programów do składu komputerowego. Wersja ta została napisana praktycznie od nowa, bazując jednak na wieloletnim doświadczeniu firmy. Przeanalizowano wszystkie istniejące programy do składu z różnych platform systemowych, takich jak: MS DOS/Windows, Macintosh, Amiga i UNIX. Dało to podstawę do stworzenia programu, o którym marzył każdy użytkownik. Program usprawniono we wszelkich możliwych zakresach. Komunikacja z użytkownikiem została zorganizowana tak aby maksymalnie ułatwić pracę. Wprowadzono tzw. Tool Bar, czyli pasek z najczęściej używanymi operacjami. Dodano nieograniczoną liczbę anulowania wykonanych poleceń. Umożliwiono również wczytanie dokumentów utworzonych w programie ProPage. Uproszczono korzystanie z różnego rodzaju czcionek z możliwością ich przeglądania przed wczytaniem, a także procentowym ustaleniem rozciągnięcia i spłaszczenia. Dodano automatyczne indeksy, przypisy i tworzenie tabel, przerobiono sterowniki umożliwiające wczytywanie niezwykłej wręcz liczby formatów tekstów, grafik, czy nawet całych dokumentów, wielobarwna prezentacja grafik, kotwiczenie obiektów w tekście, definiowanie stylów dla pojedynczych stron. Proste w definiowaniu pozycje tabulatorów, możliwość tworzenia ramek z grafiką o dowolnym kształcie, wiele sposobów wypełniania stworzonych, jak i zaimportowanych obiektów. Pełna zgodność z ARexxem.

Program powinien być dostępny w wersji angielskiej od końca września roku 1994. Wersja polska będzie parę miesięcy później z polskimi komunikatami jak i pomocą, oraz obszerną instrukcją. Naturalnie dostępne będą również polskie słowniki: ortograficzny, przeniesień i 64 polskie czcionki.

Page Stream 3.0

900 zł



Oferujemy profesjonalny edytor czcionek wektorowych z możliwością tworzenia i edycji czcionek w formatach PostScript Type 1, Compugraphic Intellifont i Soft-Logik DMF. Zawiera opcje śledzenia obrysów, tworzenia przeglądówek i wskazówek (Hinting) oraz edycję tabel kerningu. Program dostępny jest w polskiej wersji językowej.

*type*SMITH 2.5

400 zł

AMIGA 4000



Komputer High-End w rodzinie Amig o party na procesorze 68030 lub 68040 (20 MIPS). Możliwość swobodnego stosowania rozszerzeń sprzętowych dzięki złotom ZORRO III. Dostarczany w dowolnej konfiguracji wg. życzenia Klienta. **na tel.**

AMIGA 1200



W pełni 32-bitowy komputer domowy. Pamięć 2 MB RAM (Rozszerzalna do 10 MB), 262000 kolorów, wyjście RGB i TV. Niezastąpiony w domowej obróbce video. **na tel.**

AMIGA CD32



Pierwsza 32-bitowa konsola do gier video z wbudowanym napędem CD-ROM. Możliwość wykorzystania jako odtwarzacz audio CD i video (MPEG). **na tel.**

Video System



Personal Animation Recorder
Profesjonalna karta video do odtwarzania (nagrywanie z osobno dostępnym digitizerem) w czasie rzeczywistym 24-bitowych animacji. Czyni zbędnym magnetowid do zgrywania poklatkowego. Wyjścia Betacam, SVHS i CVBS, oraz wejście genlocka. **od 7600 zł**

Sunrize AD 516
Profesjonalna karta audio do Amigi 2000/3000/4000. Pozwala na nagrywanie dźwięku na 8 kanałach jednocześnie z rozdzielczością 16 bitów przy częstotliwości próbkowania do 48 kHz. Wejście SMPTE. Dołączone profesjonalne oprogramowanie. **od 3900 zł**

Opal Vision
24 bitowa karta telewizyjna. Przy pełnym wyposażeniu umożliwia miksowanie obrazów i dźwięków z wielu źródeł z wykorzystaniem efektów specjalnych. **na tel.**

Akcesoria DTP

PICCOLO SD64
64-bitowa karta graficzna ZORRO II/III wyposażona w 2/4 MB RAM. Rozdzielczość do 1600 x 1200 w 8 bitach. Zgodna ze standardem EGS. Opcjonalny moduł video uaktywniający wyjścia SVHS i CVBS. **od 1490 zł**

Fastlane Z3
Kontroler FAST SCSI ZORRO III + karta rozszerzenia pamięci 0-256 MB. Szybkość komunikacji ze złączem<=20 MB/s
Szybkość pracy z dyskiem <=10 MB/s (synchronicznie) lub <=7 MB/s (asynchro.) **od 1020 zł**

Skanery Serii EPSON GT 6500/8000
Bardzo dobre stacjonarne skanery kolorowe formatu A4. Skanują w jednym przebiegu zapewniając dużą ostrość i wspaniałą jakość kolorów. Maksymalna rozdzielczość 800 dpi. Opcjonalna możliwość dołączenia przystawki do slajdów i automatycznego podajnika materiałów do skanowania - idealne dla potrzeb OCR. Wbudowane korekcje gamma, ostrości i regulowany poziom jasności. **od 2500 zł**

Oprogramowanie do skanowania PicoScan
Pozwala na podłączenie i korzystanie z dowolnych skanerów przez złącze SCSI i Centronics. Działa w 24 bitowym systemie EGS. Można podłączyć pod menu programu PicoPainter. **590 zł**

wszystko dla AMIGI 1200

AT-ONCE CLASSIC
Sprzętowy emulator komputera IBM PC/AT do Amigi 500. Działa z dowolnymi dyskami twardymi zakładając na nich partycje MS-DOS. Funkcjonuje w wielozadaniowości. **120 zł**

MTec A1204
Rozszerzenie pamięci 4 MB wyposażone w koprocesor MC 68881/14 MHz i zegar czasu rzeczywistego. 80% przyrostu szybkości względem A1200 z 2 MB CHIP. **560 zł**

MTec A1230/28 RTC
Karta turbo - MC 68030/28MHz z MMU, 0/1/2/4/8 MB RAM (moduł 72-pin), koprocesor (PGA lub PLCC) i zegar czasu rzecz. Opcjonalnie dołączany kontroler SCSI. **od 550 zł**

MTec A1230/40RTC
Karta turbo - MC 68030/40MHz z MMU, 0/1/2/4/8 MB RAM (moduł 72-pin), koprocesor (PGA lub PLCC) i zegar czasu rzecz. **od 700 zł**

Ariadne
Karta sieciowa Ethernet ZORRO II wyposażona w 32K-bufor, 10-Base-2 i 10-Base-T, 2 dodatkowe złącza Centronics i podstawka pod BOOT-ROM; oraz sieć niskobudżetowa funkcjonująca na zasadzie transmisji poprzez złącze równoległe. Współpracuje z Ariadne. Pakiety zawierają oprogramowanie sieciowe Envoy i sterownik do Parneta. **1000 zł**

Cyberstorm
Karta procesorowa do Amigi 3000/4000 dostępna w wersjach z MC 68040/40 MHz i 68060. Wyposażona dodatkowo w rozszerzenie RAM 0 -128 MB i złącze lokalne do modułu SCSI + Ethernet. **od 3500 zł**

OPROGRAMOWANIE	
Digi ton Sound Studio 2	39
Digi ton Sound Studio 2 + sampler mono	54
Digi ton Sound Studio 2 + sampler stereo	75
Digi ton Sound Studio 2 + sampler stereo pro	120
Super Memo	39
Firma	120
AMISłownik	38
Ułagoras	od 14
Atlantyda	14
Kasztany	14
Bank Danych II	16
Kosmonyci	79
Skarabeusz	14
Ortografia	16
NEWTEK Light Wave 3.2 PAL	1990
Real 3D v2.47 AMIGA	1390
Real 3D CLASSIC AMIGA	410
Real 3D WINDOWS	1450
TV - PAINT V.2.0	590
TV - PAINT V.3.0 (od producenta)	1890
IMAGE - FX v1.5	850
IMAGE - FX/EGS/ dla posiadaczy karty GVP	210
ADPro PAL v.2.5	490
ADPro CONVERSION PACK	190
ADPro PRO CONTROL	240
ADPro EPSON SCANNER DRIVER	420
ADPro HP SCANJET IIc DRIVER	420
MORPHPLUS	470
CINEMORPH	150
OBJ. OBJECT INTERFACE	290
MEDIA POINT v 3.0	1150
SCALA MM 211	490
SCALA MM 300	1100
CygnusED prof v 3.5	270
Turboprint 24	190
SPRZĘT	
Genlock AX	198
Genlock AX-YC	365
Genlock AX-20	600
Generator Efektów GE-110	240
Matryca EF 200 RGB-YUV	610
Digi Lab 2.0	490
Video Korektor VZ-201	230
Tuner telewizyjny	305
EPSON LQ 100 drukarka	682

MICROVITEC
14" monitor dla Amigi 1200/4000. Plamka 0.28, rozdzielczość 1024*768 non-interlace, ramka do 80 Hz, odchylanie poziome 15-50 kHz. Dołączona przelotówka Amiga RGB-VGA. Bardzo dobra jakość obrazu i kolorów. Spełnia normy MPR II. **od 1285 zł**

EPMLANT MAC/486 DX 40
Uniwersalny emulator Macintosha i PC 486 DX 40 MHz bazujący na karcie ZORRO II. Funkcjonuje w multitaskingu z aplikacjami amigowymi. Dobra współpraca z kartami graficznymi (np. z Piccolo czy Picasso). **na tel.**

WARP ENGINE
Karta procesorowa do Amigi 3000/4000 na procesorze MC 68040/40 MHz. Wyposażona w rozszerzenie RAM 0 -128 MB i kontroler FAST SCSI II. **4600 zł**

KICKSTART i WORKBENCH 3.1
W nowym systemie poprawiono wszystkie błędy, jest szybszy, dodano sterowniki CD-ROM i nowe biblioteki DataType.

dla A4000/3000	320 zł
dla A2000/500	290 zł
dla A1200	320 zł

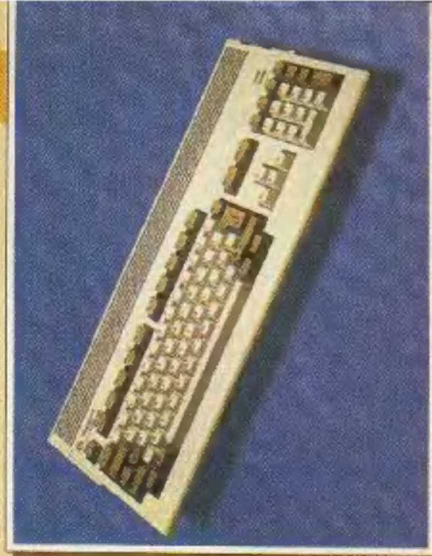
!!!

Moduł SIMM 4MB	510 zł
FPU 68882/33 MHz	150 zł

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem. Do realizacji zamówienia wysyłkowo niezbędny jest kontakt telefoniczny. Do przesyłki doliczamy koszt wysyłki i pobrania. Ceny zawierają podatek VAT. Ze względu na częste i nieprzewidziane zmiany kursu walut ceny mogą ulec zmianie.



Amiga na topie.



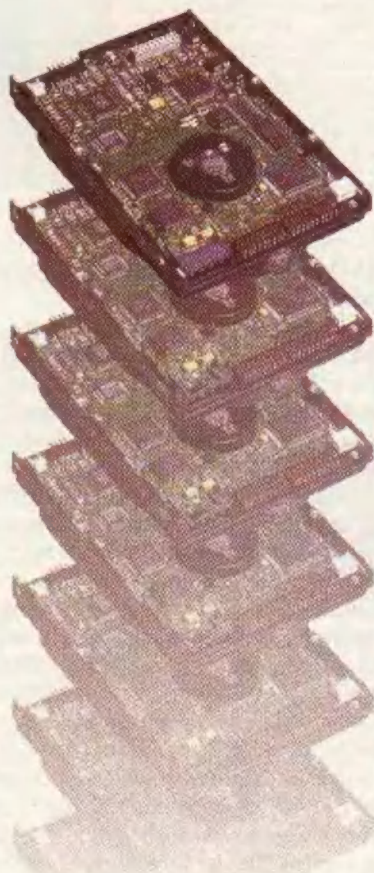
Tomek: *Cześć Miga!*
Amiga: *Oh, witam.*
Tomek: *Jak się czujesz w dobie przemian Commodore.*
Amiga: *O panu Commodore lepiej nie wspominajmy. Facet musiał zupełnie nie znać się na rzeczy, że doprowadził do przyduszenia tak miłego komputera jak ja.*
Tomek: *Nie wątpię, ale co z Tobą.*
Amiga: *A ja czuję się całkiem nieźle. Mam wielką rzeszę zapalonych wielbicieli, którzy rozumieją moją duszę, którzy wiedzą jak się ze mną obchodzić i co mogą ode mnie otrzymać. Fantastyczny układ, prawda? Poza tym moja sytuacja wcale nie wygląda tak źle, jak to niektórzy chcieliby widzieć. Pan Commodore wprawdzie wypuszcza ostatni oddech, ale nie znaczy to, że podobnie dzieje się ze mną. Wprawdzie chwilowo jestem niedostępna, ale taka czasem bywa kobieca natura - musi gdzieś się zaszyć, by być jeszcze bardziej pożądaną. Proszę, zauważ, że jak donosi Instytut Gallupa: najwięcej gier sprzedawanych jest właśnie na Amigę. Powstają też nowe wersje absolutnie klasycznych i moim zdaniem najlepszych programów: Opusa i DPainta. Powstaje cała masa różnej maści mniejszych lub większych użytków, które potrafią tak umilić życie, że aż ciarki przechodzą po plecach. Spójrz chociaż na Krótkie Opisy, Depesze, czy Zapowiedzi. Czy ten rynek wygląda na umierający?*
Tomek: *To prawda. Sam coraz częściej mam wrażenie, że cała masa programistów wbrew wszystkiemu uparcie trwa przy Tobie, bo dajesz im niezastąpioną przyjemność. Nie boisz się jednak, że pewnego dnia odejdziesz w zapomnienie, że Twoi wielbiciele się wykruszą, gdyż nie będą mogli do Ciebie dotrzeć?*
Amiga: *W tej chwili zupełnie mi to nie grozi. Amig brakuje na rynku, ale nie brakuje w domach, o czym najlepiej świadczą działające i powstające firmy zajmujące się moimi wygodami, czy listy przychodzące do redakcji. Jeśli zaś chodzi o zniknięcie z rynku... Czy Ty naprawdę wierzysz, że businessmeni są tak skończonymi kretynami? Wprawdzie nie daję tak wielkich zysków jak pan Niebieski, ale nie znaczy to, że w ogóle ich nie daję. Czy Ty nie widzisz jakie jest w tej chwili zapotrzebowanie na mnie, jak różne firmy starają się ominąć licencje i stworzyć moje siostry (Amiga 2200, DraCo)? Czy to nic nie znaczy?*
Tomek: *Prawda jest prawdą. Gdyby tylko ruszyła produkcja, to sprzedawcy nie mieliby najmniejszych problemów z Twoim zbytem. Nowe Amigi, które są w planach (A5000, A1800), też zapowiadają się niezwykle ciekawie. No i nowy Emplant, który oprócz dobrej Amigi ma w sobie możliwości wyższych panów Niebieskiego i Jabłkowego również nie jest bez znaczenia. Ze swej strony mogę zapewnić, że i tak uważam Cię za najlepszy komputer domowy, że służysz mi najwierniej i że nie zamierzam Cię zbywać. Wielu moich kolegów myśli podobnie. Cieszę się, że mogłem z Tobą porozmawiać. Trzymam za Ciebie kciuki.*
Amiga: *No myślę. Pozdrów ode mnie wszystkich moich wielbicieli. Niech pamiętają, że po burzy ukazuje się słońce. Całuski.*
Tomek: *Zalotna jesteś. Dzięki w imieniu wszystkich amigowców! Sami powiedzcie, czy ten komputer nie da się lubić? Zapraszam Was do lektury Amigowca.*

Tomek



AMIGA

Gorąca Lina AMIGOWCA:
Bydgoszcz, tel. (052) 45 51 18, w każdą środę w godz. 16⁰⁰-18⁰⁰.
UWAGA! W czasie trwania targów Infosystem '95 i oraz w okresie Świąt Wielkanocnych "Gorąca Lina AMIGOWCA" będzie zawieszona (12 i 19 kwietnia 1995 r.).



Stan wyjątkowy

Szymon Grabowski

Czasami z naszą Amigą może stać się coś strasznego. Nie należy wtedy wpadać w panikę i rwać włosów z głowy. Wspólnie z Szymonem może da się zaradzić powstałej sytuacji.

str. 46

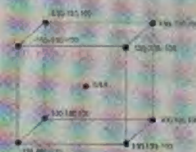
DYRDYMAŁY

Z ŻYCIA AMIG


infosystem







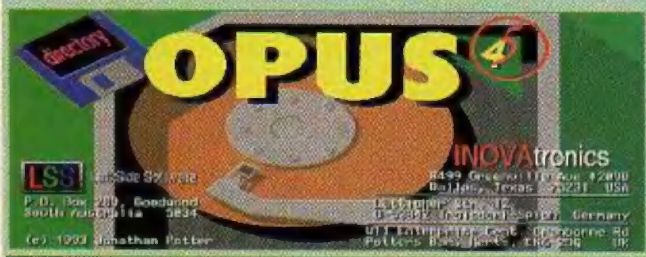


Opus od marca

W marcu ma się ukazać wersja 5.0 legendarnego programu Directory Opus. Program obsługuje jednocześnie kilka okien, a każde z nich działa jako oddzielny proces. Oczywiście procesy "przerzucania" danych mogą zachodzić pomiędzy dowolnymi oknami - wystarczy tylko ustalić skąd-dokąd. Opus będzie mógł być podstawiony "za" Workbencha, to znaczy będzie ekranem publicznym jak Workbench, tak że będą na nim ikony urządzeń i katalogów. Programy mogą być odpalane bezpośrednio z Opusa (poprzez dwuklik myszy) jak i poprzez wrzucenie na AppIcons. Podobnie będą mogły być przedstawiane grafiki i moduły. Cena nowego "Opusika" to jedyne 139 DM.

W Anglii i w Niemczech kampania promowania nowego Opusa prowadzona jest na szeroką skalę - do lutowych wydań Amiga CU oraz Amiga Plus dołączony został Opus w wersji 4.12. Nie tylko, że za darmo, to jeszcze jego posiadacze uzyskają upust w wysokości ok. 40 DM na zakup nowej wersji. Czy będzie warto? Miejmy nadzieję, że twórcy Opusa tym razem nie przedobrzyli...

Stefan Ossowski Schatztruhe GmbH,
Veronika Str. 33
45131 Essen, RFN
tel. (0048) (201) 78 87 78
fax. (201) 79 84 47



CeBIT razy 25

W dniach 8-15 marca 1995 odbywają się w Hannoverze 25 (jubileuszowe) targi CeBIT'95. Jest to największa impreza w dziedzinie informatyki i telekomunikacji. W targach bierze udział 6000 wystawców z 50 krajów i będzie na nich wystawione praktycznie "wszystko".

Targi zostały podzielone na następujące działy: informatyka, oprogramowanie, sieci komputerowe, telekomunikacja, technika biurowa, technika stosowana w bankach i kasach oszczędnościowych, technika zabezpieczeń, doradztwo i usługi, badania. Dodatkowymi atrakcjami jest "Spotkanie Wschodu z Zachodem - *East-West Meeting Point*" oraz *"InTelligent Australia"*. Targom będzie towarzyszyć cała masa imprez dodatkowych (Komputer, Komunikacja, Środowisko; Posiedzenia i referaty firm; IF - *Industrie Forum Design Hannover).* Krótko mówiąc - będzie co oglądać.

Czy na targach będzie Amiga? Trudno powiedzieć. Z pewnością nie będzie reprezentowana przez Commodore, ale w tej ilości firm znajdą się i amigowe. Oprócz Amigi na targach na pewno będą firmy oferujące peryferia do naszej "przyjaciółki".



Nexus, czyli wiązacz

W dobie multimediów konieczne stają się programy pozwalające na magazynowanie wszelkiego typu danych - tekstowych, graficznych, animacji itd.

Data-Nexus firmy *Optonica* jest właśnie multimedialną bazą danych. Można w niej magazynować teksty, grafiki, animacje, dźwięki, muzykę, video w formacie CDXL. Program obsługiwany jest przy pomocy menusów i gadżetów, a kto się w tym wszystkim pogubi może skorzystać z pomocy "na-guzik". Wielkość bazy ograniczona jest jedynie pojemnością twardego dysku. Cena programu wynosi 29 funtów.

Programem z tej samej serii, aczkolwiek o innych możliwościach, jest **Info-Nexus.** Program ten umożliwia magazynowanie danych ze współudziałem sieci *Envoy*. Cena jego to również 29 funtów.

Optonica Ltd.
1 The Terrace, High Street,
Lutterworth Leics, LE17 4BA,
Anglia
tel. (0044) 455 - 558282

Amiga z PowerPC

O PowerPC pisaliśmy w poprzednich Depeszach (str. 5). Okazuje się, że Commodore UK ma w szufladzie gotowe plany Amigi 5000, która będzie oczywiście wyposażona w ten procesor. Wypuszczenie na rynek tego produktu wypłynęłoby zapewne na ceny Amig klasy 1200. Poczekamy, zobaczymy. Przyszłość Amigi wcale nie musi malować się tak czarno.



Gramy jednak na Amidze

Niektórzy mówią, że do gier to najlepszy jest ***Gameboy*** (IBM 486 DX2 66 MHz). Inaczej uważają klienci kupujący gry. 16 z 20 najlepiej ostatnio sprzedawanych gier, to właśnie, jak podaje Instytut Gallupa, gry na Amigę. Czy Wy naprawdę wierzycie, że Amiga może któregoś dnia zniknąć z rynku? Przy takich zyskach?

Teoretyczna rzeczywistość idzie w cartridge

Wprawdzie na Amidze rzeczywistość wirtualna tak bardzo się jeszcze nie rozpowszechniła, ale za to są firmy, które chcą na produktach wirtualnych oprzeć swoją dalszą egzystencję. Do takich firm należy ***Nintendo***. Firma ta zamierza wypuścić na rynek **VR32**, które to urządzenie ma umożliwiać wirtualną grę w 32 bitach. Nie wnikając w fakt, że 32-bity skądś już znamy, warto zauważyć, że cena 140$ wydaje się wirtualnie mało prawdopodobna. Poczekamy zobaczymy.

S-VHS dla 1084

Stary, dobry monitorek Commodore dysponuje możliwością podłączenia sygnału S-VHS oraz YC. Teoretycznie oczywiście. W praktyce potrzebny jest specjalny kabel, który umożliwi wprowadzenie takiego sygnału poprzez *Cinche*, w które wyposażony został 1084. Sprawą zajęła się firma *Future-Art*, która sprzedaje specjalny kabel *YC-Cinch* w cenie 35 DM. Jeśli mają Państwo ochotę na jakiś specjalny kabelek, to wystarczy producentowi przesłać obłożenie pinów w Państwa urządzeniu, a oni zajmą się resztą.

Future-Art
Amselweg 15
54597 Lünebach, RFN
tel./fax. (0049) 065 56/12 85

Nowe Amigi z MacroSystemu

Commodore może i upadło, ale Amiga niekoniecznie. Niemiecka firma MacroSystem pracuje nad własnym komputerem: DraCo. Produkt ten jest zupełnie niezależny od tego co stanie się z firmą Commodore. Wyposażony w procesor 68060 będzie oczywiście działał w systemie Amiga-OS, a dalsze aplikacje jak np. Unix, czy Unix-Derivat zjawią się być może później.

Wadą całego systemu będzie brak specjalizowanych układów Amigi, tak że będą na nim działały jedynie programy pisane "czysto". Oczywiście większość programów współpracujących z kartami graficznymi nie będzie miała problemów w pracy z DraCiem.

Możliwość zastosowania karty **RetineBL** umieszczonej w LocalBusie, którego szybkość przesyłu wyniesie do 20 MB/sek. oraz dostępny wariant karty **VLab Motion** uczynią ten komputer wyjątkowo szybką i sprawną stacją video-graficzną.

Całość będzie oczywiście zamknięta w obudowie Tower. W obudowie tej zmieści się do 128 MB 32-bitowej pamięci PS/2-SIMM oraz kontroler SCSI wykorzystywany w dopałaczu WARP. Dodatkową kompatybilność z kartami dla Amigi zapewni 5 slotów Zorro II, w których można będzie umieścić karty Audio, Ethernetu, czy koprocesorowe.

Producent zrezygnował ze stacji dysków miękkich (!). Niby, że do zastosowań video "coś takiego" nie jest potrzebne. Programy będzie się ładować przez SCSI lub sieć. Uzależnieni od dyskietek będą je mogli odczytywać przez dodatkową stację dysków podłączoną przez SCSI. Zamiast tego system będzie wyposażony w Triple-Speed-CD-ROM.

Cena cacuszka będzie się kształtowała blisko ceny odpowiednio rozbudowanej A4000/40.

MacroSystems Computer Trading GmbH
Friedrich-Ebert-Straße 85
58454 Witteln,
RFN
tel. (0049) (23 02) 803 91
fax. (0049) (23 02) 808 84

Nowa komunikacja

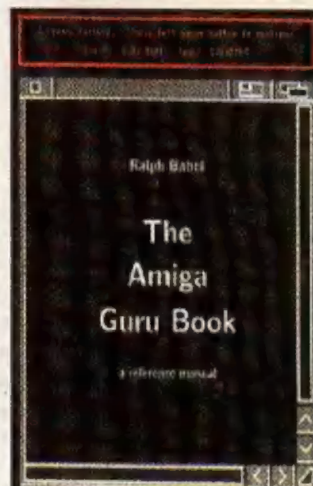
Oczywiście chodzi o **Communicator III**, czyli urządzenie umożliwiające połączenie CD32 z "normalnymi" Amigami. Tym razem mamy możliwość przełączenia z *CD32-FileSystem* na system wybrany przez użytkownika. Zmiany zostają zapamiętane w "niegasnącej" pamięci CD32. Oprócz tego nowy *Communicator* umożliwia automatyczne odpalanie najbardziej ulubionych CDków. Szybkość przesyłu danych podniesiono do 210.000 baudów, co z biedą w tłoku ujdzie.

Eureka, Adsteeg 10, 6191 PX Beek (L), Holandia
tel 00 32 /46 / 37 08 00

Guru Górą

Guru znają wszyscy. W nowszych modelach Amig wprawdzie *Guru* to inaczej *Software Failure*, ale i tak wszyscy wiedzą o co chodzi. Zdenerwowanie i wściekłość od dawien dawna towarzyszą czerwonej ramce komunikatu o zawieszeniu systemu. Szczególnie jest to dotkliwe, gdy samemu usiłuje się wejść w świat programowania Amigi.

Właśnie dla programistów powstała ta książka: **The Amiga Guru Book**. Raph Babel zawarł w niej prawie wszystko co o Guru wiedzieć należy. Niestety na wiedzę tę nie załapał się system 3.0! Książka nie jest też niestety przeznaczona dla początkujących programistów, ale dla tych, którzy posiedli już porządne podstawy programowania w C. Wprawdzie nie omówiono w niej wszystkich obszarów programowania Amigi (np. pominięto Intuition i sprawy grafiki), stanowi ona jednak niebagatelną pomoc dla tych, którzy chcą programować jeszcze lepiej. Książka dostępna jest w języku angielskim, a jej cena wnosi 79 DM.



Stefan Ossowski's Shatztruhe Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33,
4531 Essen
tel. (0049) (201) 78 87 78
fax. (0049) (201) 79 84 47

Piracja zakryptowana

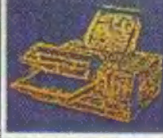
ELSPA (*European Leisure Software Publishers Association Ltd.*, czyli Europejskie Stowarzyszenie Wydawców Programów Rozrywkowych) działa całkiem ostro. Stowarzyszenie to powołane do wykańczania piratów, których koszty działalności zaczynają powoli dochodzić w Anglii do miliarda (tak, tak) funtów, czasami po prostu wskazuje, gdzie kogo łapać a... specjalne oddziały policji łapią. Tym razem zamknięto BBS **Krypt**. Operator biuletynu, mieszczącego się w Birmingham, Roberk Frank Butler został skazany na grzywnę w wysokości 500 funtów i skonfiskowano mu do tego sprzęt wartości dalszych 3000 funtów. Piractwo nie tylko wykańcza Amigę, ale czasami samych piratów

Przenośna Amiga

W Stanach potrafią wszystko. Jeśli ktoś z Was uważał, że Amiga jest komputerem nieprzenośnym, to okazuje się, że się mylił. W USA istnieje firma, która przetwarza Amigi 1200, 3000 i 4000, na Amigi przenośne. Powstała z tego **PAWS** - *Portable Amiga Work-Station* zawiera w sobie obudowę, zasilanie, baterie, transformator, kolorowy ekran i kota (trackball).

W chwili obecnej nie wiemy jednak co dzieje się z naszą "starą" przyjaciółką. Radzilibyśmy wstrzymać się z wysyłaniem Amig...

Silent Paw Productions
PO Box 1825,
Manseas,
VA 22110, USA

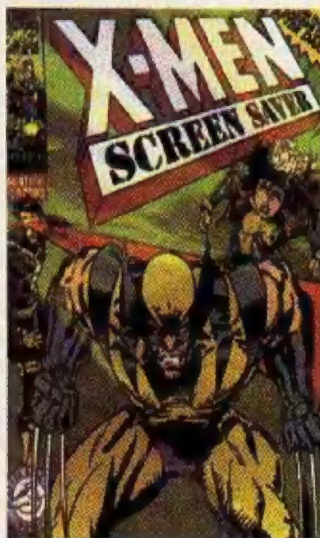


Lepszy komputer nieużywany, czyli bohaterowie na ekranie

Oszczędzanie stało się drugą namiętnością naszej cywilizacji. Pierwszą jest oczywiście konsumpcja. Oszczędza się wszystko: pieniądze, czas, siły i energię. Tak między nami mówiąc to na tym oszczędzaniu można by zrobić największe oszczędności.

Jednym z kolejnych oszczędzaczy tym razem oszczędzaczy monitorów jest **X-MEN Screen Saver**. Oszczędzacz ten działa wtedy, kiedy my nie działamy (systemowo przewalają się w takich chwilach przez ekran zwijające się, koloryzujące linie). Tym razem widzimy na ekranie super-bohaterów różnych komiksów, że aż dech w piersiach zapiera. Do oszczędzania można również zatrudnić *Simpsonów*, którzy będą się panoszyć po monitorze.

Krótko mówiąc: oszczędzanie to dobry interes.



Kolejny monitor dla A3000

Powoli zaczynają nudzić doniesienia o kolorowych, 14 calowych monitorach przeznaczonych dla Amigi, ale nie "wyciągających" 15 kHz. Monitory takie nie dają bowiem możliwości uruchomienia części gier i niektórych programów użytkowych. Nawet na Amigach wyposażonych w układy AGA. Wprawdzie użytkownicy profesjonalnego oprogramowania współdziałającego z systemem, posiadający "wyższe" Amigi mogą te monitory wykorzystywać i cieszyć się ich wysoką jakością, jednak "normalni" posiadacze Amig mogą się jedynie pooblizywać. Tylko Amiga 3000 daje możliwość uzyskania prawie wszystkich trybów wyświetlania na takim monitorze. Jednym z nich jest jest **SyncMaster 3Ne** firmy *Samsung*. Ekran tego monitora jest prawie płaski i daje obraz bardzo dobrej jakości. Nic dziwnego, ponieważ Samsung produkuje monitory nie od dzisiaj. Dosyć wysoka jest niestety cena tego cacka, która wynosi 268 funtów.

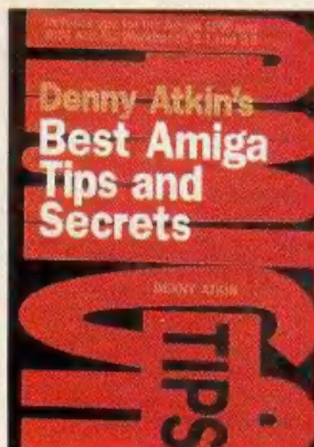


Samsung UK, 225 Hook Rise,
Surbiton Surrey Kt6 7LD,
Anglia
tel. (0044) 81 391 0168

Amigowa Trikologia

Wielu z nas szuka czasami jakiejś małej podpowiedzi do amigowego systemu i nic z tego czasami nie wychodzi. Na szczęście pojawiła się dla doskonała pomoc: ***Best Amiga Tips and Secrets*** Dennego Atkina przeznaczona również dla Amig 1200 i 4000. Pierwsza edycja tej pomocy miała miejsce w formie książkowej, obecnie zaś mamy do czynienia z dyskietką, dzięki której wyszukanie interesującego nas tematu przestaje być problemem. W nowej wersji oprócz trików podstawowych zawarto podpowiedzi dla systemów 2.04 i 3.1. Dodatkowo dowiadujemy się jak znaleźć potrzebne informacje w Internecie. Jest to naprawdę niezbędna pomoc dla wszystkich, którzy chcą mieć coś wspólnego z AmigaDOSem, *Workbenchem*, drukowaniem, amigowym osprzętem, CD-ROMami, emulacjami, amigową telekomunikacją...

Cena cacka wynosi 20 zielonych dolarów (+5$ koszty wysyłki) i można ją kupić w Stanach.



Upstart Publishing,
PO Box 4711,
Greensboro,
NC 27404 USA

Termit w telefonie

Termit to nowy program komunikacyjny przeznaczony dla Amigi. Firma Oregon Research zadbała o to, by przy jego pomocy można było się porozumiewać z szybkościami 300 do 115 200 BPSów, ustawiać oddzielne parametry dla każdego numeru z podręcznej książki telefonicznej, edytować bufor ekranu, używać wygodnych gadżetów i różnego rodzaju czcionek, czy bibliotek (XEM oraz XPR). Termit umożliwia stworzenie różnego rodzaju makr i przypisywania ich osobnym, stworzonym w oparciu o własne grafiki guzikom.

W programie wykorzystano pełne możliwości Amigi: ARexx, multitasking (dla równoczesnego przygotowywania tekstu i np. przesyłania jakiegoś innego pliku), czy wreszcie pomoc Na-Guzik (Amiga Guide). Program umożliwia korzystanie z kilku linii. Cena Termita wynosi 50 funtów.

Oregon Research
16200 S.W. Pacific Hwy., Suite 162
Tigard, OR 97224, Anglia
tel. (0044) (503) 620-4919
fax. (0044) (503) 624-2940

Interplay jakby tańszy

Interplay to specjalnie napisany dla Amig CDTV i CD32 system obsługi i tworzenia różnego kalibru CeDeków. Firma *Optonica*, producent systemu, obniżyła jego cenę z 1000 funtów (tak, tak), na 750 funtów. Program ten staje się już podobno standardem w swojej dziedzinie. Cena systemu jest tak wysoka, ponieważ w jego wyposażeniu można znaleźć CeDeki *Pandory* i *INSIGHT*.

Firma pracuje obecnie nad następną wersją programu: *Interplay II*, która powinna być osiągalna na rynku w pierwszym półroczu. *Update* będzie bezpłatny, a silną stroną programu ma być wbudowany standard ISO 9660, ARexx oraz większe, a co za tym idzie ładniejsze, rozdzielczości graficzne.

Optonica Ltd.
1 The Terrace, High Street, Lutterworth Leics, LE17 4BA, Anglia
tel. (0044) 455 - 558282



VirusZ II jednak lepszy?

Na amigowym "rynku" "odwszawiaczy w tle" rywalizują ze sobą dwa programy: **VirusChecker** i **VirusZ II**. Najsilniejszą stroną obu z nich jest bieżąca aktualizacja. Tworzone są ciągle nowe wersje, które rozpoznają nowe, często bardzo niebezpieczne wirusy.

Najnowsza wersja **VirusCheckera** 6.50 pojawiła się 22 stycznia 1995. W wersji tej program nie korzysta już z *decrunch.library*, a jedynie z *unpack.library*. W celu sprawdzenia plików spakowanych Lha konieczne jest zarejestrowanie się i uzyskanie specjalnego klucza. W tym samym czasie pojawił się też zaktualizowany plik **Brainfile** o wielkości 2800, który rozpoznaje nowego, w miarę niebezpiecznego wirusa: *Surprise Trojan* (zapisuje RDB na dyskach scsi 0 i 1).

30 stycznia pojawił się nowy VirusZ w wersji 1.13 (chodząca tu i ówdzie wersja 1.14 jest podróbką). W programie tym dodano sprawdzanie nowych wektorów innych programików: CheckDebug, CycleToMenu, ForceIcon, NewMode, PatchPointer, SwazInfo, nowego Setpatcha, nowego PointerXa, SysException oraz AddPower i WBExtender. Nowe rozpoznawane wirusy to: *AmiHacker, DMS 2.06 Short i Surprise*. Zadbano też o usunięcie usterek, które powodowały, że niektóre zainfekowane programy były rozpoznawane jako wolne od wirusów. Niestety zdarza to się dosyć często. Mimo, że w liście rozpoznawanych wirusów jest ich cała masa to w praktyce niekiedy ten, czy tamten wirus może umknąć.

Z naszych doświadczeń wynika, że VirusZ II czasami wykrywa to, czego nie wykrywa VirusChecker. Problemem wirusów zajmiemy się obszerniej w jednym z najbliższych Amigowców.

Jan Andersen
Virus Help - Team Denmark
FidoNet: 2:236/116.1
AmyNet: 39:141/142.0
BBS: +45 3672 6867



Sezon targowy z Septimą

Dla świata Amigi najważniejszą imprezą, na której mamy nadzieję spotkać wszystkich ważniejszych producentów i dostawców będzie kolejna edycja poznańskiego Infosystemu.

Swój udział w tej imprezie potwierdziła w naszej redakcji bydgoska firma ***Septima Computer*** dostarczająca systemy video oraz DTP oparte w głównej mierze o komputery Amiga. Jak zapowiedzieli przedstawiciele firmy w czasie Infosystemu zostaną zaprezentowane zestawy służące do wspomagania produkcji video. Wśród nich znajdziemy systemy służące do generowania realistycznych animacji trójwymiarowych wraz ze specjalistycznym sprzętem oraz oprogramowaniem pozwalającym na współpracę komputera z magnetowidami telewizyjnymi. Ponadto będzie można obejrzeć komputery Amiga i PC sterujące procesem montażu telewizyjnego i video. W związku z tym pojawi się rzadka okazja zaobserwowania mało znanych programów służących do obróbki obrazu oraz dźwięku. Firma ***Septima Computer*** obiecała, że nie zapomni również o prostszych zestawach opartych o Amigę 1200, a przeznaczonych do użytku w małych firmach parających się produkcją video, czy w zastosowaniach domowych. W czasie trwania targów przewidziane są prezentacje wspomnianych systemów w działaniu. Prezentacje będą miały charakter otwartego seminarium, podczas którego przedstawiciele firmy będą omawiali możliwości techniczne wybranego systemu.

Nieoficjalnie wiemy również, że firma czyni starania o pozyskanie nowych modeli Amigi, pochodzących od producentów niezależnych od Commodore. Być może zobaczymy system Drako opracowywany przez niemiecką firmę Macrosystem.

Denominacja sięgnęła PEGa

Firma *Art Line Soft* doniosła o zdenominowaniu **Programu Eksperta Giełdowego.** PEG w wersji 1.1 został przystosowany do notowań w nowych złotych i z tego względu przeszacowano wszystkie informacje zawarte w bazie danych. Prócz tego zmieniono sposób wyświetlania danych z sesji i emisji, poprawiono procedurę wprowadzania danych nowej sesji - notowania wprowadzane są alfabetycznie, nie zaś numerami sesji.

Poprawiono także współpracę PEGa z Amigami 500, tak że w chwili obecnej praca z programem możliwa jest faktycznie przy 1 MB pamięci (taka praca jest oczywiście mimo wszystko wolna - przyspieszeniu ulega przy większej ilości pamięci, no i oczywiście przy szybszym procesorze).

O ukazaniu się nowej wersji zostali poinformowani wszyscy licencjonowani użytkownicy programu.

Nowa wersja PEGa będzie nagrodą w niektórych naszych konkursach.

Art Line Soft
Program
Eksperta Giełdowego
wersja 1.0



Art Line Soft s.c.
ul. Gołębia 5/15
Łódź
tel./fax. (+42) 74-72-19

Amigowa zegarynka na zewnątrz

Jak wiadomo Amiga zegara nie posiada. W wyposażeniu standardowym ma się rozumieć. Chodzi oczywiście o zegar czasu rzeczywistego zasilany bateryjnie. Zegar taki kupuje się przeważnie wraz z rozszerzeniem pamięci, które wtyka się Amidze od spodu lub czasami z boku. Ci, którzy takiego rozszerzenia w swoich wydatkach nie przewidzieli, a zegar jest im potrzebny mogą spróbować umieścić go na płycie Amigi lub kupić cartridge **Turbotech clocka**. Wkłada się toto do portu zewnętrznego stacji dysków i zegar jest. Stacji nie da się niestety już podłączyć. Cena 20 funtów wydaje się tu "lekkim" zdzierstwem. A może tak nasi rodzimi producenci zajęliby się taniej tymi zegarami?

Siren Software
178 Bury New Road
Whitefield, Manchester M45 6QF,
Anglia
tel. (0044) 161 796 5279

Nowy Touch-Up

Touch-Up jest programem pozwalającym na dosyć wygodną obsługę skanera. Ostatnio firma ***GoldenImage*** wypuściła na rynek nową wersję tego programu: 4.0. Wersja ta została wyposażona w nową funkcję *Merging*, która umożliwia wskanowanie lub wczytanie dwóch grafik i późniejsze ich połączenie. Grafiki mogą być w formacie A4 i jeszcze większe. Ciekawą nowością jest również możliwość automatycznego skrolowania grafiki, przy przesunięciu kursora "poza" jej brzeg *(Image Scrolling)*. Cena programu wynosi 35 funtów.

GoldenImage
65 Hallmark Trading Estate,
Fourth Way, Wembley, Middlesex
HA9 0LB, Anglia
tel. (0044) 181 900 9291



Sebastian Streich

ORYGINAŁ? A CO TO JEST!?

Polska, a także pozostałe kraje wschodniej części naszego kontynentu, są dość specyficzne. Nigdzie indziej na świecie nie kwitnie piractwo tak jak tu. Oczywiście, że na Zachodzie jest więcej grup i ludzi zajmujących się tym procederem, jednakże nigdzie nie jest to tak oficjalne i rozpowszechnione jak u nas. Mimo wspaniałych ustaw oczywiście.

Myślę, że 100% naszego społeczeństwa związanego w jakikolwiek sposób z komputerami, ma do czynienia z piractwem i pirackimi programami. Nawet nie warto wspominać, że 100% ludzi zajmujących się komputerami, wychowało się na piractwie. Większość użytkowników komputerów nie ma nawet pojęcia, jak wygląda oryginalny program sprzedawany w "normalnym" sklepie, czy PRAWDZIWEJ firmie software'owej. To bardzo smutne spostrzeżenie, bo moim skromnym zdaniem jest czego żałować.

Leży przede mną kilka oryginałów. Są to głównie programy naszej, krajowej produkcji, ale także pozycje zachodnie: np. **Pitagoras, Organizator, SuperMemo, SequencerONE**, a także gierka "**Lord Of The Rings**" w wersji angielskiej. Dość przyjemne, kolorowe pudełeczka, przyciągające oko swoim wyglądem. Otwórzmy je i zobaczmy co można tam znaleźć.

Na pierwszy ogień pójdzie, powiedzmy, gra.

Jest tutaj kilka karteczek, trochę większa książeczka, dyski i... duża książka. Co to wszystko znaczy? Hmmm... zacznijmy od początku. Te karteczki, to nic innego jak coś w rodzaju szybkiego przygotowania do gry. Znaleźć tam można instrukcje załadowania gry i.. już. Co zawiera w takim razie ta świetna książka? Jest to dokładny opis całej gry, począwszy od krótkiego (w miarę) wstępu do niej, aż po "przepis" posługiwania się wyżej wymienioną. Co nam daje ta książeczka? Jest to niesamowite udogodnienie. Po pierwsze: nie tracimy już czasu na "rozgryzanie" gry, na dochodzenie do tego, o co tak naprawdę tutaj chodzi. Mamy w końcu pełny opis łącznie z "łopatologicznymi" wskazówkami "jak ładować". Zostały nam już tylko dwie rzeczy. Pierwsza to dyski, a druga to ta duża książka (co to może być?). Dyski to po prostu gra. Są to zwykłe dyski, prawdopodobnie *noname*, ale... odróżnia je od kopii pirackiej przede wszystkim to, że mają nadruk z numerem dysku i tytułem gry. Jeśli dysk będzie wadliwy, to mamy duże szanse go wymienić na sprawny. A książka? Jest to powieść Tolkiena pod tym samym tytułem co gra, a więc "**Lord of the Rings**" ("**Władca pierścieni**"). Bardzo ładnie wydana, kolorowa, na dobrym papierze, prawie kredowym. Na marginesie dodam, że w właściwie to tylko dla niej kupiłem tą grę. Jak widać, warto mieć oryginał gry. Książki są dodawane do wielu innych tytułów. Oprócz tego możemy czasami "dostać" także inne gadżety, np. do słynnej niegdyś gry "**The last Ninja**" firma podobno dodawała oryginalny strój Ninji, miecz i *shuriany*.



Gry to tylko jedna część oprogramowania. Co w takim razie z programami użytkowymi? Tu zalety oryginału są jeszcze bardziej widoczne. Nie dość, że dostajemy pełną instrukcje do zakupionego programu np. **Organizatora**, czy **Pitagorasa**, ale także otrzymujemy kartę rejestracyjną, możliwość taniego *upgrade'u* do nowych wersji i na ogół pomoc w "trudnych" sytuacjach związanych z programem - jeśli już faktycznie nie możemy sobie poradzić i nic nam nie chce działać, to zawsze możemy zadzwonić do firmy i uzyskać kilka niezbędnych wskazówek. Co daje nam instrukcja w przypadku oryginału? Nie ulega chyba wątpliwości, że instrukcja napisana przez autorów programu jest najlepsza. Tak więc nie ma chyba sensu tłumaczyć, że właśnie ta, dodawana do kompletu z programem jest najlepsza a instrukcje nawet nieźle napisane przez giełdowych magików nie są w stanie współzawodniczyć z oryginałem. Poza tym wiadomo, że większość programów użytkowych bez instrukcji nie nadaje się w ogóle do wykorzystania. Co daje nam karta rejestracyjna? Każdy użytkownik, zarejestrowany za pomocą takiej karty ma prawo domagać się pomocy w trudnych sytuacjach związanych z programem, a także dostaje rabat (nie zawsze, ale na ogół) na nowe wersje programu. Bo co z tego, że mamy np. **Organizatora** w wersji 2.0, jeśli pojawia się wersja 2.1 (tak przy okazji to właśnie ma się pojawić lada dzień, a w czasie kiedy to czytacie to już pewnie jest w sprzedaży). Co wtedy? Wydajemy kolejne pieniądze? Tak, ale już o wiele mniej (w przypadku **Organizatora** nie płacimy nawet nic, dostajemy wersje 2.1 po przesłaniu wersji 2.0 do firmy ***Twin Spark Soft***, bo jesteśmy "uprzywilejowanymi" użytkownikami tego programu.

Tak więc, czy nie warto czasami zakupić oryginału, aby mieć kłopoty z głowy? Poza tym pamiętajmy, że program oryginalny jest o ile to możliwe programem niezawodnym i wolnym od wirusów, co także jest bardzo ważne. Oczywiście ostateczny wybór należy do Was. Niechaj jednak w trakcie zakupu i użytkowania określonego programu zawsze towarzyszą Wam słowa pewnej zachodniej grupy (hackerskiej zresztą):

A program worth using is worth buying!
Program wart używania, jest warty kupienia!

Na koniec.

Wyżej wymienione programy są moją własnością i są zarejestrowane na moje nazwisko. I jeszcze jedno - niedawno dostałem list od *Twin Spark Softu* z katalogiem nowych produktów i z pełnym ich opisem. Żaden nielegalny użytkownik, takiej informacji nie otrzyma. Czyż nie jest to miłe i zachęcające do zakupu oryginału? Poza tym musimy pamiętać, że żadna firma nie wyda programu, o ile nie będzie mogła na nim zarobić. A jeśli programu nie wyda to my z niego nie skorzystamy.

Kupując "piraty" bijemy w siebie! ❑



Jarosław Chrostowski

EPOKA DTP ŁUPANEGO

Ciekaw jestem, jakie uczucia żywiłby Gutenberg siedząc obok jakiegoś współczesnego składacza tekstu. Czy z łezką w oku wspominałby mozolne odlewanie czcionek w oparach ołowiu, czy raczej zadumałby się nad szybkością rozwoju składu i możliwościami współczesnych komputerów? A może by po prostu usiadł do klawiatury i myszy?

Zresztą, co tam Gutenberg! Sam pamiętam, że gdy powstawała idea wydawania - w wersji giełdowej - gazetki o niebanalnie brzmiącym tytule "AMIGOWIEC" zdecydowanie odrzuciłem rolę składacza na *PageSetterze* motywując to faktem, że wolę zaczekać, aż w tej dziedzinie skończy się epoka "DTP łupanego". *PageSetter* był jednak produktem całkiem niezłym, jeśli się porówna go z tym, co było na naszej Amisi wcześniej. Siedzę właśnie nad niemieckim czasopismem "AMIGA" 11/1987. Reklama na pół strony produktu o nazwie *CityDesk* wychwala zalety nowego programu do DTP. Dowiadujemy się więc, że jest "całkowicie porównywalny ze znanymi dotychczas" programami tego typu, że możemy edytować wiele stron jednocześnie, że możemy... mieszać tekst i grafikę w ramach jednej strony itd. itp. Obok test magazynu "AMIGA" daje notę 6.5 z 12 możliwych do uzyskania punktów. Nie jest to zbyt dużo, lecz możecie zerknąć na zamieszczoną niżej ilustrację z tego tekstu, by stwierdzić, jak prymitywne było to narzędzie (Rysunek 1.).

Jednak ta ilustracja świadczy o czymś innym. Zauważcie, że to jest po prostu ZDJĘCIE ekranu monitora! Fakt, że całkiem ładne, ale płaskiego kineskopu to ten monitor na pewno nie miał. Nawet profesjonalne, duże wydawnictwa musiały sięgać do tak prymitywnych środków, jak fotografowanie ekranu monitora. Teraz wydaje się to takie oczywiste - bierzemy *QuickGraba* lub innego *Action Replay'a*, zgrywamy ekran jako plik np. IFF i spokojnie wklejamy w nasz tekst. No cóż, obróbka grafiki, jak wskazuje na to kolejna ilustracja, również była w powijakach (Rysunek 2.).

Gdzie nam wtedy się śnił *ImageFX*, *ADPro* czy inne tym podobne ustrojstwa? Tak zupełnie szczerze mówiąc to nie doczekaliśmy się jeszcze na Amidze dobrego programu do grafiki wektorowej. Tak zupełnie szczerze mówiąc, nie doczekaliśmy się naprawdę dobrego programu do DTP. Chociaż *PageStream 3.0* podobno łączy cechy programu do składu z programem do grafiki wektorowej. Piszę podobno, bo w zapowiedziach *PageStream 3.0* miał być na... koniec 93 roku. Ale może za parę lat...

Wróćmy jednak z dalekiej przyszłości do nieodległej przeszłości. Jak wyglądał skład komputerowy w epoce końca PRLu? Tu jak zwykle nieocenione są archiwalne numery "Komputera", konkretnie numer 2/87. W pierwszym artykule numeru - zatytułowanym "Transmisje" - przedstawiono sposób komputerowego (?) przygotowania kolejnego "Komputera". Artykuł ma formę sprawozdania ze spotkania, jakie redakcja magazynu odbyła z tak "znakomitymi gośćmi" (to określenie z artykułu) jak: "z-ca kierownika Wydziału Propagandy PZPR (...), prezes GUKPiW (to pan z cenzury - przyp. J.Ch.) (...), I sekretarz ambasady ZSRR (...), przedstawiciele Urzędu Postępu Naukowo-Technicznego i Wdrożeń" itd. No, temperatura musiała być niezła. Zresztą warunki wymuszały na uczestnikach wysoką aktywność, bo w sali, w której odbywała się prezentacja, "5 stopni C na szczęście bezskutecznie usiłowało zamrozić ludzi i komputery". Dochodziło do sytuacji, o których autor pisał tak: "żałowałem, że sprzęt elektroniczny umieszczony jest w nietrwałych, plastykowych obudowach, wydawało się bowiem, że najlepszym sposobem byłoby podgrzanie płonącą pochodnią, tak jak to robią kierowcy ciężarówek z silnikami. (ach, ten styl - przyp. J.Ch.)". Wróćmy jednak do komputerów i posłuchajmy opowieści:

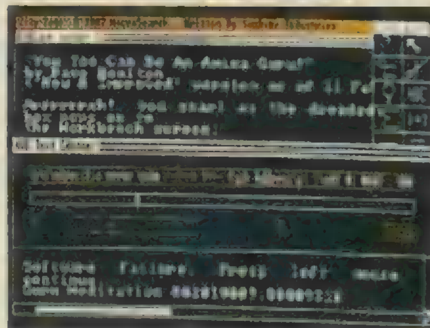
"Stare, poczciwe SPECTRUM okazało się sprawnym narzędziem zastępującym maszyny do pisania, bez problemów napisany tekst przetransmitowany został do redakcyjnego IBM (...). Podobnie łatwo proces transmisji uzyskaliśmy z Commodore. Jeśli ktoś ze współpracujących z nami dziennikarzy lub czytelników nie ma jeszcze własnego komputera, tekst wpisywany jest bezpośrednio do wnętrzności naszego IBM w redakcji. Ta operacja jest możliwa dzięki "polskim literom", czyli odpowiednio zaprogramowanym układom EPROM zainstalowanym w komputerze i drukarce. Wprowadzone do IBM teksty zostały następnie szybko i bezlitośnie zadiustowane przez sekretariat redakcji, który przeprowadził kolejne poprawki ze spokojnym sumieniem, bowiem nawet czwarta poprawka do piątej adiustacji nie pociągała za sobą kolejnego przepisywania artykułu przez zrozpaczoną maszynistkę."

W ten to sposób kończył się etap wstukiwania danych. Obecnie właściwie od tego momentu rozpoczyna się łamanie stron, warto więc zobaczyć, jak to było kiedyś:

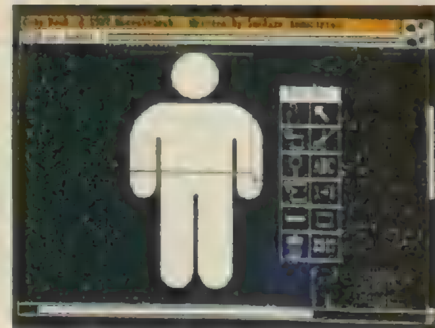
"Gotowy tekst otrzymał jeszcze namaszczenie ze strony red. technicznego, czyli dograny został umówiony z drukarnią znacznik typu czcionki i rodzaju składu i - dyskietka z całym numerem "Komputera" na wszelki wypadek zostaje nagrana na twardym dysku, jeszcze raz skopiowana i wysłana przez umyślnego do Łodzi. W tym momencie oczywiście dysponowaliśmy też wydrukami tekstów. (...) W drukarni nasza dyskietka wprowadzona zostaje do tamtejszego komputera i (nie wdając się w szczegóły) po chwili z kolejnej maszyneri wysuwają się już odpowiednio złożone klisze."

Tak więc prawdziwy skład tekstu krył się tu pod sformułowaniem "nie wdając się w szczegóły". Bo jeśli złożony "Amigowiec" to kilkadziesiąt mega danych, to ja poproszę o kilka takich dyskietek, które to pomieszczą. Na zakończenie wspomnę, że prezentacja możliwości graficznych komputerów została dokonana na komputerze Atari 1040ST, lecz to już temat dla nieco innego czasopisma.

Obecnie redakcja "Amigowca" pędzi do naświetlarki albo z komputerem, albo z wymiennym dyskiem *SyQuest*. Ja jednak ciągle wierzę, że siedząc w domu przy tym okrytym mgłą tajemnicy *PageStreamie 3.0* spokojnie złożę cały magazyn, nacisnę klawisz transmisji danych do drukarni i po 10 sekundach usłyszę dzwonek do drzwi, gdzie "umyślny" wręczy mi barwne wydruki. Czego wszystkim nam życzę. ❑



Rysunek 1. Zdjęcie ekranu programu City Desk. (AMIGA 11/87)



Rysunek 2. Zdjęcie ekranu programu "City Desk". (AMIGA 11/87)

CZYTELNICY PISZĄ

Znowu piractwo w natarciu. Tym razem jedank już łagodniej.

Czasami dostrzegacie, że ono niszczy nasz rynek, czasami zaś wydajecie się na nim właśnie opierać Waszą przyszłą egzystencję.

Odżywa również sprawa Amiga kontra PC. Nie chodzi już tak bardzo o kopanie wroga, ale raczej o rzetelne zastanowienie co lubimy w naszych Amigach. A jest to komputer, który naprawdę da się lubić.

W jednym z najbliższych numerów Amigowca wrócimy do tematu "kontry". Na razie: amigowcy trzymajcie się, bo wcale nie jest Was tak mało.

"Cześć Wam. Nazywam się Jarek Czekalski i mam 18 lat, mieszkam we Wrocławiu. Piszę do Was bo zawsze poruszał mnie temat "rzeka" jakim jest program legalny a piractwo. Jakoś nigdy nie miałem ochoty pisać na ten temat, ale dzisiaj zmobilizowałem się i piszę. Wiele czasopism poruszało ten temat mniej lub bardziej, ale Wasz artykuł (pt. Piractwo w Amigowcu 11/94) daje dużo do myślenia tym bardziej, że czytam was regularnie i jesteście pierwszym prawdziwym czasopismem, które naprawdę zaczęło poważnie traktować komputer Amiga. Jako że piractwo dotyka wszystkie komputery jest to mniej ważne. A więc do rzeczy.

Po pierwsze złe jest porównanie jakie zastosował autor mówiąc, że koncert zespołu Dire Straits nie odbył się w Polsce, ponieważ uzasadniono to nadmiernymi stratami producentów poprzez pirackie kopie. Przecież zespół ten grając koncert na pewno by zyskał a nie tracił, nie grając nie odzyskają pieniędzy wziętych przez piratów, a więc odwrotnie nie robią sobie reklamy jaką jest koncert. [illegible] Jak wiadomo fani są wybredni (łatwo zrazić się do zespołu). To, że kupowałeś nielegalne kopie to przecież nie twoja wina, przecież do niedawna królowały kasety Zuiksa i Takta. A co? Nie słuchać ulubionego zespołu to tak, jak nie jeść ulubionej potrawy wiedząc, że jest ona a nie można jej zjeść.

Po drugie nie wyobrażam sobie jak byście się zachowali widząc waszą najlepszą kapelę na teledysku, a wiedząc że jest ich koncert na video i macie dostęp do niej, ale w wersji pirackiej. To tak jak widząc namiastkę możliwości Reala w wersji pirackiej i mieć dostęp do niej. To ciekawość i chęć poznania i zobaczenia całości luksusu (najlepsza kapela i cała wersja programu). A skąd by się wzięły te obrazki na ostatniej stronie Amigowca. Myślicie, że takiego Animala czy DR.D stać na oryginał Reala czy np. Imagine'a. Może stać, ale nie pracuje się na jednym programie, to wymaga nakładki [illegible] tamto konwertera. To nie jest ich zachcianka, oni po prostu tego potrzebują by móc rozwijać swoje umiejętności na scenie i całokształcie tego co robią. A wszystko przecież kosztuje?

Po trzecie co do cwaniaczków, którzy wywoziliby od nas programy, które jak sugerujecie muszą być tańsze ze względu na sytuację i poziom w naszym kraju, to bym się nie bał. Po prostu [illegible] samo z siebie wychodzi. Czy zauważyliście, że jeżeli wychodzi program w wersji niemieckiej to większość użytkowników wycofuje się z użytkowania takiego programu i czeka na wersję w ich narodowym języku lub angielską. Jeżeli taka nie wychodzi, program nie zyskuje popularności (chodzi mi o Polskę) i jest odrzucany. Dlatego, jeżeli producent zainteresowałby się poważnie naszym rynkiem to powinien wypuszczać polską wersję programu i po cenie równej kosztom produkcji lub chociaż z niewielką marżą, tymczasowo przynajmniej w celu rozkręcenia naszego rynku i chęci przyciągnięcia klientów. Przecież zawsze trzeba zainwestować, żeby później zyskać... Nie sądzę, aby Niemiec czy Holender lub Anglik wywoził od [illegible] program w naszej wersji językowej, przecież oni też nie propagują języka polskiego w programach, jak my niemieckiego. [illegible] i Czech się nie skusi bo i po co u niego też ten program jest w wersji narodowej w tej cenie (chodzi o kraje trudnej sytuacji gospodarczej)... Być może nie jestem zbyt jednostronny (za piractwem), ale pamiętam, że są zawsze dwie strony medalu. "Trzeba pocierpieć, aby potem zyskać".

Jarek"

Tak się składa, że to akurat ja byłem autorem tego artykułu, dlatego mogę nieco więcej powie[illegible] o intencjach zawartego w nim przykładu z zespołem Dire Straits. Ich nieobecność w Polsce zosta[illegible] oficjalnie wytłumaczona właśnie piractwem fonograficznym, nie [illegible] to jednak w praktyce, iż był to jedyny powód takiej decyzji. Postanowiono spektakularnie wykorzystać fakt zmęczenia zespołu zbyt napiętą trasą koncertową, dlatego gdy zaistniała konieczność dokonania "redukcji" występów bez wahania wskazano [illegible] nas. Upieczono [illegible] ten sposób dwie pieczenie przy jednym ogniu: "ziuzowano" nieco zespół (co i tak by zrobiono) oraz oficjalnie "ukarano" kraj hołdujący piractwu. Wytworzyło to łańcuszek zależności. Najpierw stracili polscy organizatorzy tras koncertowych. Oni z kolei natarli na producentów i dystrybutorów kaset magnetofonowych (pirackich oczywiście). Ci ostatni z kolei wskazali [illegible] NAS - "skoro kupują to znaczy, [illegible] im ta sytuacja odpowiada, [illegible] nieznajomość prawa (czy też jego lekceważenie) nie jest żadnym usprawiedliwieniem". Moż[illegible] by na ten temat długo polemizować. Osobiście moje poważanie dla Dire Straits znacznie wzrosło po tym całym incydencie, [illegible] względu na całą otoczkę. Słyszałem już wiele wypowiedzi i wywiadów, w których znani wykonawcy "biadolili" na straty jakie ponoszą oni i wytwórnie fonograficzne. Zaraz po tym dreptali na scenę, aby połechtać swoich fanów i "odkuć" sobie straty. A gdzie tu konsekwencja?

Jeżeli chodzi [illegible] drugi temat, to problem leży w tym, iż przygotowanie polskiej wersji programu spoczywa właśnie na rodzimych programistach. Firmy komputero[illegible] oferują jedynie swobodny dostęp do materiałów, [illegible] przygotowanie wersji narodowej spoczywa [illegible] osobach tym zainteresowanych. Kto u [illegible] podejmie się czegoś takiego? Rynek amigowskiego oprogramowania jest na razie jeszcze zbyt mały - przecież oryginlne programy trzeba gdzieś sprzedać. A co do cierpienia to wcale nie jest tak. Można uczciwie zyskać w ogóle nie cierpiąc.

"Szanowna redakcjo! Do chwycenia za CEDa sprowokował mnie wydrukowany przez Was w grudniowym numerze Amigowca list, którego autor w sposób bezczelny nam nawtłaczał. Tekst ów przeczytałem z oburzeniem (choć znam osobę, która z powodu słabego serca nie przeczytała go do końca (hi JKK)) i postanowiłem do Was napisać, choć generalnie za pisaniem listów nie przepadam.

Otóż znam (słabo) autora tegoż listu, raz dane mi było nawet z nim rozmawiać. Jest to człowiek najprawdopodobniej bardzo sfrustrowany (czym? - chyba niepowodzeniami firmy, której jest zwolennikiem). Nienawidzi on Amigi tym bardziej, im większą popularnością się ona cieszy (czego nie można powiedzieć np. o Falconie). Nie lubią jej także chłopaki z Atar-Systemu: ci to nawet ikonki trash-cana nazywają Commodore! Znam ich także i dziwię się tej ich atarowskiej zawziętości. Co im takiego ta Amiga zrobiła? (Inna sprawa, że goście z Atar-Systemu to bardzo sympatyczni faceci, pod warunkiem, że nie rozmawia się z nimi o komputerach). Chyba wszyscy atarowcy (genetycznie) są tacy krzykliwi - mało ich, a wrzasku jakby było dziesięć razy więcej. Zresztą cóż oni, maluczcy (lecz bojowi!) obecnie znaczą... Falcon popularność ma słabą, hardware nie lepszy, system tragiczny a soft-u prawie żadnego...

Ogólnie bieda. Wcale się nie dziwię, że nasz bohater (znajomy Witka), wielki zwolennik Atari, nie przyznaje się do posiadania komputera tej firmy. Ma on natomiast "bardzo szybkiego" peceta (jak mi kiedyś wyznał 486). Jest więc unikalnym okazem pecetowskiego atarowca. Moc obliczeniowa jego "bardzo szybkiego" komputera, przy założeniu, że jest to 486 DX2-66 MHz sięga ok. 23.5 tysiąca dhrystonów (tak podaje program testujący "Check it"), jeśli jest to 486 SX-25 MHz będzie to 12.2 tys. Prędkość "rozszarpanej przez Falcona" A4000/40-25 MHz to jedyne 30.3 tysiąca dhrystonów (wg AIBB 6.5). To blisko jedna trzecia szybciej od wspomnianego PC DX2. Mało? Jeśli mało, to co robi pecetowiec by przyspieszyć swój komputerek? Kupuje kolejną hybrydę Intela (np. 486 DX4-75 MHz), albo najlepiej bezproblemowo dzielące przez zero (jeah!) Pentium. Flakonowiec kupi jakiś przyspieszacz 68030-32 MHz, o którym wyczytałem z pożyczonego niegdyś Atari Magazynu, czasopisma do walki z Amigą (połowa artykułów dotyczy porównywania Amigi z Falconem na korzyść oczywiście, he, he, Atari). Co kupi natomiast Amigowiec? Otóż najprawdopodobniej kupi on kartę Cyberstorm opartą o M68040-40 MHz, M68060 MHz lub 130 mipsową (!!!) dopałkę z M68060/80 MHz. Wszystkie wspomniane modele kart można było obejrzeć na targach w Kolonii. Choć do dziś jestem pod wrażeniem prezentowanej na owych targach karty ani macyjnej PAR w połączeniu z dźwiękiem karty Sunrize, to i tak uważam, że dźwięk Falcona jest niezły, a do biura najlepsze jest PC (oprogramowanie tu Amigę kładzie). Nic nie jest jednak w stanie odebrać tak silnej pozycji jaką ma Amiga w zastosowaniach TV/video. Jest to bowiem komputer zdecydowanie najlepszy do tego rodzaju prac (genlockowanie) w stosunku do swojej ceny. To przyznał nawet kolega (znajomy) naszego mądrego bohatera, Witek /Atar-System.

Na koniec dodam, że listy pisane przez ludzi pokroju naszego peceto-atarowca stanowią poprzez swoją niecodzienność swoistą okrasę amigowych pism, będąc niewątpliwą rozrywką dla czytelników o mocnych nerwach. Ja, choć nerwowy, i tak śmieję się z naszego bohatera. On posiada "bardzo szybkiego IBMa", ja natomiast jeszcze szybszą Amigę. Szkoda mi jedynie (poważnej?) firmy Atar-System, na którą się nasz bohater powołuje. Wstyd.

PS. Fanom Amigi "Amiga rulez!"...

Grzegorz "Adeus" Adamus,
Wrocław"

Ciekawe co na to "znajomy Witka"? Może jakaś bardziej konstruktywna krytyka? A może samokrytyka?

Co by o tego typu dyskusjach nie mówić, to mają one bezsprzecznie jedną cenną zaletę - mobilizują do coraz dokładniejszego poznawania możliwości swojego sprzętu. W końcu jakoś trzeba głoszoną "wyższość" udowodnić!

"Droga Radakcjo!

Jestem stałym czytelnikiem Amigowca i śledzę jego rozwój (chyba można tak to nazwać) od początku. Posiadam A1200 z HD 420 MB, zamierzam kupić rozszerzenie pamięci do 4 MB Fast RAMu. W zasadzie zajmuję się tylko grafiką i animacją (2D i 3D) oraz jej obróbką. Lubię też pograć sobie i pooglądać demka, posłuchać modułów itd. Właściwie zwracam się do Redakcji z wielką prośbą. Ostatnio wpadł mi w ręce super (jak dla kogo) program do raytracingu: MaxonCinema 4D v2.0 Professional. Zdziwił mnie fakt, że uruchomił się i działa w zasadzie bez problemów i to w miarę szybko na A1200 z 2 MB + dysk twardy. Ale do rzeczy. Jest to wersja niemiecka i prawdopodobnie angielskiej nie będzie. Tak więc zwracam się z prośbą o dokładniejsze przedstawienie tego programu, jego funkcji itd. oraz o krótki artykuł pod tytułem np. "Jak zrobić animację na Cinemie 4D Professional..."

Drugi problem dotyczy wojny Amiga-IBM. A konkretnie wspaniałego (no prawie) artykułu pana Wojtka Czyża - Amiga vs IBM.

Z całego serca popieram takie artykuły. Amiga jest dobrym komputerem (w określonych dziedzinach) i trzeba jej zalety ukazywać. W ręku mam numer 1/95 Amigowca i nie zgadzam się z opinią jednego z czytelników (p. J. Buszewicz).

Takie porównania mają sens (jeżeli są oczywiście rzetelne i prawdziwe). Pan W. Czyż celowo "znęca" się nad MS-DOS i Windowsami, gdyż system (zwłaszcza 3.0) Amigi jest o niebo lepszy. Jeśli chodzi o OS/2, to rzeczywiście jest to skok jakościowy co do Windows, ale Amiga na tym polu stoi lepiej. Oczywiście, nawet stary AT 286 może się sprawdzić w niektórych zastosowaniach (np. pisanie listów). Ale czy np 386DX-40 MHz z 4 MB RAM sprawdza się w obróbce grafiki i animacji 3D? Niestety ten sprzęt się do tego nie nadaje. Nawet Amiga 1200 z HD, koprocesorem i 4 MB Fast bije go na głowę w kwestii grafiki i animacji 2D i 3D. Co do klasy oprogramowania to nie wiem czy to przypadek, ale pracując na szkolnym PC 386 z 2 MB RAMu i Windows zawiesiło mi się to to kilka razy podczas pracy z prościutkimi programami. A co do głupcoodporności programów na PC, proponuję odpalić np. Reala 3D w wersji PC. Ja widziałem i nie jestem zachwycony. Cóż żaden komputer nie jest doskonały, ale "wychwalanie" peceta przez niektórych czytelników, to istna herezja. Nie wiem dlaczego Czytelnicy tak reagują na artykuł pana W. Czyża.

Ja natomiast domagam się, aby artykuły pana Czyża z tej serii były kontynuowane. Przecież jeszcze pan Czyż ma opisać oba systemy operacyjne i software, a to będzie dopiero ciekawe! Mi ten cykl artykułów się spodobał, tak więc proszę przekazać słowa otuchy dla pana Wojtka. Jeżeli Amigowcy będą tak traktować swój komputer, to do czego dojdzie? Czy ktoś się nad tym zastanowił?...

Marek Borek,
Zwoleń"

Rzeczywiście przydałoby się trochę więcej informacji dotyczących szczegółów konstrukcyjnych Amigi. Sam chętnie bym na ten temat trochę poczytał. Pech polega na tym, że osoby dobrze znające się na "wnętrznościach" Amigi mają "po uszy roboty" i zazwyczaj niezwykle trudno jest zachęcić je do napisania czegokolwiek. Będziemy jednak próbowali, aż do oczekiwanego skutku.

"Hej Redakcjo!

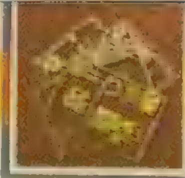
Artykuł IBM kontra Amiga wywołał sporą ilość głosów krytycznych zapewne ze względu na poziom czytelników Amigowca, którzy są w miarę inteligentnymi ludźmi i nie lubią bezproduktywnych sporów, tym bardziej, że ten temat był już podejmowany wiele razy. Mnie jednak podobało się w nim hardware'owe podejście do sprawy i przybliżenie konstrukcji zarówno Amigi, jak i IBMa (w tym momencie zgadzam się z Jackiem Buszewiczem i Wysokich, domagającym się opisu płyty A4000).

A jak z kolegą Atarowcem zaczęliśmy męczyć tym artykułem klonIarza...(..czyżby nie był w miarę inteligentnym człowiekiem?).

PS. Proponuję jakiś artykuł przybliżający (dość dokładnie) procesory RISC, z uwzględnieniem HP jako producenta procesorów dla przyszłych Amig (Amiga Report 3.02, styczeń 1995).

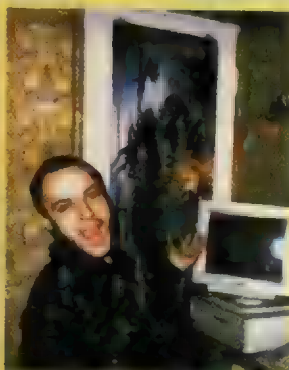
Tadek Knapik,
Kraków"

Z ostatnim tematem autor listu trafił w dziesiątkę. W końcu od tego, jaki procesor będzie wyposażony ewentualny nowy model Amigi może w znacznym stopniu zależeć jej przyszłość. W ramach ciekawostki mogę dorzucić, iż całkiem niedawno w Warszawie odbył się oficjalny pokaz, na którym zaprezentowano bardzo nowoczesną stację roboczą firmy Motorola! Wyposażona ona była w procesor MPC 60X stanowiący rozwinięcie popularnej serii PowerPC. Komputerek ten akceptuje oprogramowanie pracujące pod kontrolą wielu różnych systemów operacyjnych (Windows NT był tylko jedną z kilku czy kilkunastu pozycji!) i jest naprawdę niezwykle szybki. A wygląd? Konia z "rzędem" temu kto na podstawie zdjęcia zgadłby, że przedstawia on komputer! (Patrz artykuł "Komputer EXPO'95", str. 21).





PISMA PISEMKA



Na pytania czytelników odpowiada Tomasz Łoboda

Cześć!

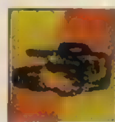
Witam na naszym kolejnym spotkaniu w dziale Pism, pisemek. Na samym wstępie pragnę uspokoić wszystkich Czytelników borykających się ze swoimi drukarkami. Z pytaniami, które nadesłaliście skrzętnie się zapoznałem i stwierdziłem, iż wymagają one większego, kompleksowego omówienia. Zaowocuje to dużym artykułem w dziale warsztatów (z odpowiednim wyszczególnieniem pytań) lub też "specjalnym" wydaniem Pisemek. Wszystko zależy od ilości materiału jaki uda mi się zgromadzić na ten temat.

Tyle formalności. W dzisiejszym wydaniu Pism, pisemek dominują pytania dotyczące Amigi CD32. Konsola ta po zdobyciu rynków światowych wkracza coraz szerzej pod nasze rodzime "strzechy". Paradoksalnie przyczyniły się do tego kłopoty ze zdobyciem A1200. Do tej pory Polacy bardziej ufali "pełnym" komputerom, czyli takim tradycyjnym: klawiatura, mysz, stacja dysków itd. Obecnie przy stosunkowo niskiej cenie CD32 stała się konkurencyjna dla dominującej dotychczas "tysiącdwusetki".

Daje się również "wyczuć" chęć wielu Czytelników do dalszego inwestowania w swój sprzęt. Obudowy Tower, karty graficzne, CD-ROMy. Wspaniale. Oznacza to, że wielu spośród amigowców nie zraziło się ciągle niepewną sytuacją Amigi i stara się rozbudowywać możliwości sprzętowe w stronę coraz bardziej poważnego wykorzystania swych maszyn.

W wielu listach odżyły również stare problemy dotyczące wyboru przyszłego komputera. My oczywiście optujemy za Amigą i cała nadzieja w tym, że wyłoni się wreszcie nowy, dynamiczny właściciel i zaproponuje Amigę odpowiednio zmodernizowaną do aktualnych warunków rynkowych.

Zakończmy akcentem jak najbardziej optymistycznym. Coś na kształt nowych Amig zaczęło się wyłaniać zupełnie samodzielnie. Np. firma Macro System, bazując na swoich wcześniejszych doświadczeniach, zaproponowała komputerek o nazwie DraCo. Posiada on procesor 68060, grafikę opartą o rozwiązania popularnej karty Retina (pełne 24-bity + szybki blitter), 4-128 MB RAM, złącza Zorro II i DraCo-Bus, szybkie SCSI-II i inne bajerki. A to wszystko pracujące na systemie zgodnym z AmigaDOS. W ten oto prosty sposób przyszłość Amigi jest zapewniona.


DTV


MODEM


INNE

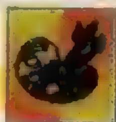

DTP

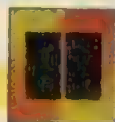

MUZYKA

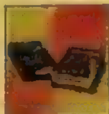

SPRZĘT



DOS


GRAFIKA


PROGRAMOWANIE



"Mam pytanie, któ[redacted] dotyczy sprzętowego emulatora PC AT-Once Classic, posiadam: A500, Kick 37.299, Workbench 2.1, RAM 2.5 MB (1 MB Chip, 1.5 MB Slow), HD 210 MB (sterownik AT-BUS HD firmy Elsat), [redacted] D100MPC. Otóż mimo usilnych prób nie mogę uzyskać trybu VGA.

Andrzej Zieliński, Kruszyn"

W tym przypadku nie mam zbyt pocieszających informacji dla Czytelnika. O ile mi wiadomo, to nikomu jeszcze trybu VGA na AT-Once nie udało się uzyskać. Nie wiem czym jest to spowodowane, ale fakt pozostaje faktem. Czyżby reklama na wyrost? Postaram się jeszcze wrócić do tej sprawy.



"Ziemia do Amigowca, nadaję komunikat S.O.S. Mayday, HELP!!! Jestem w rozterce, mam pytanie: Posiadam gołą Amigę 1200 od ponad pół roku (co wcale nie znaczy, że jestem laikiem!). Używam jej na razie do wszystkiego, [redacted] więc: grafika, muzyka, animacja, gierki. Mam do wyboru: kupno rozszerzenia pamięci do 5-6 mln zł (myślałem o Elsacie E1204 Zip, 4 mega, zegarek (macie lepszy pomysł?) lub kupienie twardego dysku w tej samej cenie. Nie wiem tylko co się bardziej opłaca 2.5" czy 3.5" (na gwarancji mi zbytnio nie [redacted]leży). Co radzicie wybrać [redacted] początek, rozszerzenie czy twardziel? Help, please!!!

Adam Rychert, Bytom"

Tego typu dylemat przypomina anegdotyczne już pytanie: "Kogo bardziej kochasz - tatusia czy mamusię?" Każda odpowiedź może być niewłaściwa. Najlepszym rozwiązaniem byłoby zaopatrzenie się od razu w oba urządzenia. Rozumiem jednak, iż ze względów finansowych jest to niemożliwe. Cóż, w takim przypadku wybrałbym [redacted] początek dysk twardy. Przemawia za tym kilka powodów. Przede wszystkim od razu wzrośnie wyraźnie komfort pracy, można będzie korzystać z wielu programów dostępnych jedynie w wersji "HDInstall", powiększy się "bezpieczeństwo" przechowywanych danych itd. Poza tym Czytelnik nie będzie się musiał rumienić w obecności pecetowca, dla którego posiadanie dysku twardego jest rzeczą najzupełniej normalną. Niestety nie [redacted] róży bez kolców. Bez rozszerzenia pamięci poważnie zmaleje ilość RAMu dostępnego dla użytkownika, ze względu na dodatkowy bufor przeznaczony dla HD. W skrajnym przypadku może to doprowadzić do tego, iż nie tylko programy użytkowe nie będą chciały się uruchamiać, ale również wiele gier przeznaczonych wyłącznie dla A1200/4000 odmówi nam współpracy. Z tym ostatnim problemem można sobie poradzić startując system bez "*Startup-Sequence*" (można tego dokonać z pomocą **BootMenu** dostępnego po starcie komputera z przyciśniętymi dwoma klawiszami myszy) + instrukcja **LoadWB** + instrukcja **EndCLI**. Nie jest to oczywiście sytuacja komfortowa, ale jeżeli nie ma się tego co by się chciało, to trzeba lubić to co się ma.

Co do wyboru pomiędzy dyskiem 2.5" [redacted] 3.5", to w chwili obecnej jest to dylemat jedynie finansowy. Te pierwsze są z reguły nieco droższe. Natomiast bardziej kłopotliwa instalacja dysków 3.5" była już niejednokrotnie omawiana w wielu czasopismach komputerowych (Amigowiec 7-8/93, str. 38-44 i poprawka: Amigowiec 9-10/93, str. 55), [redacted] więc nie powinna sprawiać zbytnich kłopotów nawet mniej doświadczonemu użytkownikowi.



"Droga Redakcjo! Kupiłem Wasz miesięcznik [redacted] kiosku Ruchu. Zajmujecie się komputerami z serii Amiga. Jestem posiadaczem Amigi 500 z 1 MB RAM, w związku [redacted] tym mam dwa pytania"

1. Czy istnieją jakieś stacje dysków optycznych CD-ROM do Amigi 500.

2. Jeśli taki napęd istnieje do A500 to czy są jakieś programy na CD-ROMach (gry, użytki).

Marcin Burzyński, Tarnobrzeg"

Ad1. "Stacje dysków optycznych". Jak to dumnie brzmi. Jeszcze dwa, trzy lata temu można było tylko o czymś takim pomarzyć, a teraz proszę... Do rzeczy. Oczywiście skonstruowano odczytywalny napęd CD-ROM do A500. Urządzenie to nosi oznaczenie **A570** i jest podłączane przez złącze *Expansion Port* znajdujące się pod klapką po lewej stronie komputera. CD-ROM taki zaopatrzony został we własny zasilacz, co oczywiście poważnie "odciąża" naszą poczciwą pięćsetkę i jest gwarantem poprawnej pracy z większą ilością dodatków (stacje dysków, rozszerzenia pamięci itp.) (patrz też Amigowiec 10/94, Depesze str. 5-6).

Ad2. CD-ROM dołączony do A500 powinien bezproblemowo odczytywać większość kompaktów przeznaczonych dla Amigi CDTV. Tak więc zaplecze programowo-giercowe jest zupełnie spore, np.:
- serie: Aminet, CDPD, Fish, 17 Bit, Demo Coll. itp.,
- programy edukacyjne (np. *Time Table of History* - taka komputerowa encyklopedia),
- gry (np. Surf Ninjas, U.F.O., Cover Girl Strip Poker)
- dodatki do programów (cliparty; dyski z grafikami, modułami muzycznymi, samplami itd.),

Problemem zupełnie innej natury jest to, że praktycznie rzecz biorąc większość ukazujących się aktualnie nowości przeznaczona jest wyłącznie na CD32 i A1200 z CD-ROMem.



"Cześć Wszystkim! Proszę Was o to, abyście mi wbili do tej mojej zakutej pały jakąś mądrą podpowiedź. To pytanie dręczy mnie, w nocy nie mogę spać, ani jeść, ani pić. Trochę się naczytałem o helmie i całym tym systemie Virtual Reality itd. Napaliłem się [redacted] niego jak szczerbaty na suchary. Cena nawet nie jest taka duża - jakieś 15-16 mln zł. Czytałem też, [redacted] ten hełm może zastąpić monitor, [redacted] następnie wyczytałem, że można podłączyć to tylko do IBsyla. Miałem nawet plany, żeby w ostateczności sprzedać Amigę wraz z 1 megusem i 14" telewizorem, ale to tylko plany. A oto po nudnym strzępieniu języka przejdę do pytania. Odpowiedzcie czy istnieje taki zestaw na Amigę, [redacted] jeśli tak, to jakie [redacted] wymagania. No i proszę [redacted] jeszcze jedno: [redacted] tym hełmem zamiast monitora do IBsyla...

Marcin Niewiadomski, Częstochowa"

Nie wiem co też takiego autor listu wyczytał, ale najprawdopodobniej źle zrozumiał sens tych artykułów. Na ogólnie dostępne i popularne mikrokomputery nie ma prawdziwego systemu *Virtual Reality*. Są natomiast jego namiastki, zarówno na IBMa (pod systemem Unix) jak i na Amigę (sprzężone ze sobą dwa komputery, z których każdy generuje osobny obraz dla oka lewego i prawego - co ma nadać "trójwymiarowość" obrazom). W obu przypadkach są to przykładowe dema, pokazujące za pomocą specjalnych okularów "komputerową rzeczywistość". Nie można jednak w nią ingerować! A więc brak jest podstawowej rzeczy dla idei *Virtual Reality*. Z powodu niewielkiej mocy obliczeniowej przedstawiane obrazy nie są zbyt skomplikowane (często kończy się na szkieletowej reprezentacji obiektów). Wkroczenie systemu VR do domów jest na razie sprawą odległej przyszłości, gdyż komputery potrzebne do jej kreowania w pełnym zakresie kosztują grube setki tysięcy dolarów - wszystko to oczywiście tanieje, ale chyba jednak nie w takim tempie (patrz. Depesze: Teoretyczna rzeczywistość idzie w cartridge).



"Mam parę pytań dotyczących CD32. Oto one:

1. Czy do CD32 będzie można podłączyć urządzenia dodatkowe jak [redacted] nia pamięci, koprocesory, [redacted]plery?

2. Co to jest ten tajemniczy układ Akiko, czy przyda się np. [redacted] liczeniu obrazków raytracingowych?

3. Ostatnio firmy zaczęły programy nagrywać na kompakty, więc będzie to świetny komputerek do gier jeśli/czy jest pełna zgodność z A1200?

Maciej Wesołowski, Bytom"

Ad1. Bezpośrednio niestety nie. Możemy tego dokonać zaopatrując się w specjalny moduł - np. **SX-1**. Ten ostatni, pomimo wygórowanej ceny zdobywa ostatnio coraz większą popularność. Spowodowane jest to trudnościami [redacted] jakie napotyka potencjalny nabywca A1200 (z wiadomych przyczyn - wstrzymana produkcja). Brak sprzętu [redacted] rynku spowodował radykalny skok cen, a to z kolei zachęciło posiadaczy CD32 do



połączenia go z konsolą za pomocą np. *Communicatora*. Wspomniany moduł (SX-1) otwiera przed użytkownikiem bardzo duże możliwości, posiada mianowicie:
- interfejs AT-Bus (wewnętrzny dysk 2.5", lub dowolny podłączany zewnętrznie),
- możliwość podłączenia klawiatury standardu AT oraz amigowskiej stacji dysków,
- złącze dla modułów pamięci (1, 2, 4, 8 MB w SIMMach, takich samych jak w A4000),
- wyjścia: RGB, Parallel, FMV (Full Motion Video), Serial,
- wejście audio.

Jak więc widać otrzymujemy "prawie" pełną A1200. Brakuje w tym gronie wspomnianego w pytaniu koprocesora (uogólniając - nie możemy podłączać kart turbo i innych rozszerzeń "podklapkowych" znanych z tradycyjnej A1200) oraz nie możemy korzystać z rozszerzeń podłączanych przez złącze PCMCIA.

Ad2. Układ Akiko służy do zamiany chunków na bitplany. Dla osób niewtajemniczonych w organizację grafiki bitowej może to zabrzmieć trochę mgliście. Ogólnie chodzi o to, iż grafika Amigi zorganizowana jest w tzw. płaszczyzny bitowe (bitplany - pojęcie to było już wielokrotnie przedstawiane na łamach Pism, pisemek), które oddają niezwykle usługi w przypadku animacji komputerowej przeznaczonej do zastosowań video (np. skrolowanie ekranu), natomiast utrudniają powstawanie takich gier jak Doom. Tutaj lepsze efekty można uzyskać stosując chunki. Aby zrozumieć różnice pomiędzy oboma sposobami definiowania ekranu dokonajmy pewnego eksperymentu myślowego. Wyobraźmy sobie bitplan jako płaszczyznę składającą się z szeregu sześcianów. W takim przypadku każdemu punktowi na ekranie odpowiadałby jeden bit (jeden sześcianik) - czyli tryb grafiki monochromatycznej. Dla większej ilości kolorów należałoby zastosować odpowiednio większą ilość takich płaszczyzn. Chcąc zdefiniować w ten sposób jakąś animację, w powiedzmy 32 kolorach, musimy posłużyć się pełnymi pięcioma płaszczyznami, bez względu na to ile punktów ma ulec zmianom.

Jeżeli bitplany wyobraziliśmy sobie jako płaszczyzny, to chunki odpowiadałyby prostopadle ustawionym do nich "słupkom". Oznacza to, że pojedynczy chunk niesie w sobie pełną informację o danym ekranowym pikselu, natomiast pojedyncza bitmapa nie może tego zapewnić (poza grafiką monochromatyczną). Trochę to wszystko zawiłe, ale widać ma w czymś pomóc programistom. Jeżeli chodzi o drugą część pytania - Akiko w niczym nie przyspieszy obliczeń w programach do *raytracingu*.

Ad3. Firmy komputerowe zaczęły "programy nagrywać na kompakty" właśnie z powodu rosnącej popularności Amigi CD32. Dlatego nie muszę chyba nic wspominać o zgodności, skoro te "programy" są przeznaczone przede wszystkim na tą właśnie konsolę (specjalne ich wersje oczywiście).



"1. Czy jest jakaś karta do A1200 umożliwiająca zapis i odczyt dźwięku [redacted] jakością 16 bitów na co najmniej ośmiu kanałach? Proszę o cenę i dystrybutora (w Polsce).
2. Czy istnieją programy do odtwarzania animacji [redacted] HD dla zestawu: A1200, koprocesor 68882 - 30 MHz oraz 4 MB Fast RAMu. Chodzi mi o płynne odtwarzanie animacji 25 klatek na sekundę z dysku AT-Bus, oczywiście w czasie rzeczywistym po uprzednim zoptymalizowaniu dysku. Proszę podać tytuły oraz cenę lub dystrybutora. Czy istnieje taki program dla A500 z HD i [redacted] MB Fast RAMu?

Harm"

Ad1. Niestety nie słyszałem o żadnej karcie dźwiękowej, którą można by podłączyć do tradycyjnej A1200. Problem ten można rozwiązać kupując firmową obudowę typu Tower, przeznaczoną dla tego komputera i zaopatrzoną w sloty Zorro II. W takim przypadku można do tak "spreparowanej" A1200 podłączyć np. muzyczną kartę Toccata lub Sunrize AD 516, którą to w swojej ofercie mają m. in. firmy Septima Computer i Aram.

Ad2. Taki program istnieje i nazywa się clariSSA. Jest on sam w sobie niezwykle interesujący i dlatego od dłuższego czasu próbuję namówić któregoś z redakcyjnych kolegów do bliższego przedstawienia go w Amigowcu. Może mi się to uda. Obok odtwarzania animacji bezpośrednio z dysku twardego clariSSA potrafi również dokonywać prawdziwych "cudów" z animacją, umożliwiając jej pełne sterowanie poprzez odpowiednio zdefiniowane sekwencje i efekty specjalne.

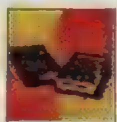
Muszę w tym miejscu przestrzec Czytelnika. Nie należy tu zbyt wiele oczekiwać, gdyż szybkość odtwarzanej animacji nie zależy w tym przypadku tylko od szybkości dysku twardego (konkretnie od szybkości transmisji danych - od zwykłego AT-Busa nie możemy zbyt wiele oczekiwać), ale również od rozdzielczości odpalanej animacji. W przypadku A1200 swobodnie uda się uzyskać 25 klatek na sekundę jedynie do rozdzielczości 320 na 256 punktów. Przy większych rozdzielczościach szybkość ta będzie w dużej mierze zależała od wielkości obszaru, w którym następują rzeczywiste zmiany i przemieszczenia animowanych obiektów. W praktyce animacja wykonana w pełnej PALowskiej rozdzielczości nie ma szans na odpalenie się na A1200 z szybkością 25 klatek [redacted] sekundę.



"Wpadłem [redacted] pomysł. W pewnej gazecie wyczytałem, że CD32 to A1200 tylko bez klawiatury. Jak tak, to czemu by nie złożyć A1200 z CD-ROM. Tzn. Kupić ACD32 (5 mln zł), klawiaturę [redacted] PCta (700 tys. zł), stację dysków do Amigi 3.5" (1.4 mln zł), dodatkową pamięć, twardziela i mamy A1200 z CD-ROMem za ok. [redacted] mln zł. Czy dobrze myślę? Może to zupełna bzdura? Co o tym sądzicie?

Adrian z Rybnika"

Sądzę, że nasz Czytelnik "dobrze myśli"... tylko powoli. Na ten pomysł różni producenci wpadli już dosyć dawno, czego najlepszym przykładem może być urządzenie o nazwie SX-1 (więcej szczegółów o nim może Czytelnik znaleźć w jednym z wcześniejszych pytań).



"1. Czy układ AKIKO przyspiesza działanie gier i czy w ogóle jest [redacted] czymś pomocny [redacted] przypadku połączenia CD32+SX1=A1200?
2. A1200 powstała [redacted] wyniku połączenia CD32 i SX-1 nie posiada portu PCMCIA. Czy w związku [redacted] tym mogę podłączyć do SX-1 koprocesor matematyczny i rozszerzenie pamięci?
3. Komputer wykorzystuję prawie wyłącznie do gier. Czy więc takie urządzenie jak koprocesor matematyczny, [redacted] nie pamięci 4 MB 32-bit Fast RAM, twardy dysk lub karta turbo są mi potrzebne? A jeśli [redacted], to które [redacted] nich (tych wymienionych)?
4. Jaki rodzaj pamięci znajduje się w CD32?

Rafał Wrzesień, Sosnowiec"

Ad1. W zasadzie trudno mówić w przypadku tego układu o jakimś przyspieszaniu działania gier. W praktyce umożliwia on programistom tworzenie pewnych efektów trudno dostępnych dla "normalnych" Amig. Dokładniej wyjaśnione to zostało [redacted] jednym z wcześniejszych pytań.

Ad2. Nie wiem dlaczego Czytel[redacted] wiąże brak portu PCMCIA z instalacją koprocesora arytmetycznego. Te dwie sprawy są zupełnie od [redacted] niezależne. Nie zmienia to faktu, iż **SX-1** nie posiada miejsca na wspomniany koprocesor. Takowego miejsca nie znajdziemy również na głównej płycie CD32. Oznacza to, że twórcy tej konsoli nie przewidzieli możliwości jego instalacji, a producenci dodatkowego rozszerzenia SX-1 niczego nowego w "tym temacie" nie wnieśli. Z rozszerzeniem pamięci jest już zdecydowanie lepiej (może nawet lepiej niż w oryginalnej A1200), gdyż można bezpośrednio instalować w SX-1 standardowe moduły pamięci dostępne np. [redacted] A4000 (72-pinowe). W tym przypadku oczywiście brak portu PCMCIA uniemożliwia nam skorzystanie [redacted] odpowiednich kart pamięci tam przyłączalnych, co i tak przy ich wysokiej cenie i słabej dostępności jest niewielką stratą.

Ad3. Z wymienionych w pytaniu urządzeń najbardziej potrzebny każdemu giercomanowi jest dysk twardy. Obecnie standardem na Amigę [redacted] gry min. trzy- lub czterodyskowe. Częste ich wkładanie i wyjmowanie [redacted] stacji doprowadza nie tylko do zerwania płynności gry, ale również do niebezpiecznego rozstroju nerwowego. Decydując się na dysk twardy należy wybrać taki, który w pełni zaspokoi nasze oczekiwania

(znam osoby, które potrafią w bardzo krótkim czasie zapełnić 270 MB "niezbędnymi" grami). Na drugim miejscu na rankingu giercomana powinna znaleźć się karta turbo. Na razie niewiele gier wykorzystuje więcej niż standardowe 2 MB Chip RAMu znajdujące się w A1200 (nie oznacza to oczywiście, iż w tej dziedzinie nic się w przyszłości nie zmieni). Natomiast coraz więcej gier zaczyna "dławić" komputer nadmiarem grafiki. Do takich pozycji karta turbo jest idealnym rozwiązaniem (chociaż obecnie słyszy się coraz więcej o tworzeniu gier [redacted] jących wykorzystywać bezpośrednio szybkość blittera kości AGA). Na dalszym miejscu postawiłbym oczywiście pamięć Fast. Koprocesor arytmetyczny wymaga specjalnej obsługi i w zasadzie jest on do grania zupełnie nieprzydatny.

Ad4. W CD32 znajdują się, podobnie jak w standardowej A1200, 2 MB Chip RAMu.



"W wielu artyku[redacted] przewija się temat instalowania koprocesorów [redacted] płycie głównej A1200. Jak wiadomo, Amiga CD32 [redacted] nic innego jak A1200 rozbudowana o czytnik CD-ROM i układ AKIKO. W związku z tym mam pytanie: czy (pomijając moduł SX-1 i wszelkie do niego [redacted] rzenia) można zainstalować na płycie ACD32 koprocesor arytmetyczny?

Tomasz Przywóski, Warszawa"

Dokładniejszą odpowiedź na to pytanie znajdzie Czytelnik czytając uważnie wcześniejsze pytania. Przypomnę tylko, że na płycie głównej nie ma miejsca [redacted] koprocesor arytmetyczny.



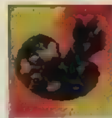
"1. Czy można zainstalować RAD-dysk o większej pojemności niż 880 KB (np. 1.44 MB)?

2. Jak w Workbenchu 3.0 zmienić obłożenie klawiatury?

Adam Miliński, Zawiercie"

Ad1. Oczywiście, że można. W przypadku posiadanego przez Czytelnika systemu 3.0 jest to szczególnie łatwe. Wystarczy odnaleźć w katalogu ***"Storage"*** szufladę ***"DOSDrivers"***. Znajduje się tam ikonka RAD. Klikamy na nią jeden raz lewym przyciskiem myszy (tylko zaznaczamy - bez uruchamiania!) i wybieramy z menu *Workbencha* **"Icons/Information"**. Pojawi się wówczas specjalne, systemowe okienko informacyjne. W nim to w ***"Tool Types"*** wskazujemy "Highcyl=79". Teraz w linii edycyjnej możemy dokonać pewnej zmiany, wpisując "Highcyl=158". Zatwierdzamy nowy parametr "Returnem" i wybieramy opcję "Save". Od tej chwili po uruchomieniu RADu (np. poprzez skopiowanie do szuflady WBStartup) jego pojemność będzie wynosiła 1.7 MB. W niższych systemach takiej samej zmiany dokonujemy edytując plik **MountList** w szufladzie ***DEVS:***.

Ad2. Dokonuje się tego dzięki programikowi **"Input"** znajdującemu się w szufladzie ***"Prefs"***. Aktualne obłożenie klawiatury zmienia się poprzez wskazanie odpowiedniego jej typu w "Keyboard Type". Uwidocznione są tam wszystkie "klawiatury" umieszczone w katalogu ***"Devs/Keymaps"***. Jeżeli więc zdobędziemy gdzieś polskie obłożenie klawiatury (np. **"d-pl"** co oznacza, że polskie znaki zostały wkomponowane w standardową klawiaturę niemiecką) to należy umieścić ją właśnie w "KEYMAPSach" i wskazać w opisany na wstępie sposób. Uwaga! Uzyskanie polskich znaków na ekranie i w wydruku uzależnione jest również od posiadania odpowiednio spolszczonych czcionek, przeznaczonych dla danego programu (np. CEDa, Final Writera, itd.) oraz odpowiednio spolszczonego drivera wraz ze spolszczoną drukarką.



"Mam tylko jeden problem, [redacted] mianowicie brak pamięci Chip. Czy można temu w jakiś sposób zaradzić. W moim przypadku 2 MB to za mało. Proszę o radę.

Krzysztof Żuławniu, Warszawa"

Niestety, żadna Amiga nie została przystosowana do obsługi większej ilości pamięci Chip RAM niż 2 MB. Wynika to [redacted] konstrukcji i możliwości układu Agnus, odpowiadającego za ten rodzaj pamięci. Jedyną możliwością uzyskania większej ilości pamięci graficznej jest posiadanie Amigi umożliwiającej instalację kart graficznych. W takim przypadku można zaopatrzyć się np. w 4 MB Retinę czy Piccolo-SD64. Ale to już zupełnie "inna bajka".



"Chcę rozbudować A1200 do wersji MTower firmy Micronic:

1. Czy będzie działać w tym zestawie karta: 1. Piccolo, 2. Turbo G-Force 040/30 (A2000), 3. Turbo Cyberstorm 060/50?

2. Czy istnieją karty turbo na A1200 [redacted] procesorem [redacted] Jeśli tak to [redacted] jakiej cenie?

3. Jaka jest różnica w prędkości: A1200 i A1200+karta Piccolo (grafika)?

4. Pracuję [redacted] programie Real [redacted] v1.4 Classic. Czy będzie on współpracował z kartą Piccolo lub Piccolo-SD64?

Jarosław Kibler, Gdańsk"

Ad1. Jeżeli będzie to pełna wersja "wieży", zaopatrzona w złącza Zorro II, to wszystkie karty rozszerzeń wykorzystujące te złącza powinny pracować [redacted] zarzutu. Z kart wymieniony w pytaniu odnosi się to przede wszystkim do karty graficznej Piccolo. Jeżeli chodzi o *G-Force*, to jak sam Autor zaznaczył, przeznaczona jest ona do A2000 i tylko tam będzie działała prawidłowo. Analogiczna sytuacja występuje w przypadku ***Cyberstorma.*** Karty turbo wykorzystują bowiem specjalne złącze procesora (A1200 ma takie pod klapką i jest ono nieco inne niż w "stojących" Amigach).

Ad2. Nie spotkałem się jeszcze z kartami opartymi o procesor 68040 i przeznaczonymi na A1200.

Ad3. Wszystkie sprawy związane tylko i wyłącznie z grafiką będą pracowały tak jak na system *EGS* przystało, czyli REWELACYJNIE szybko. Trudno mi powiedzieć ilokrotny będzie to wzrost szybkości wobec układu AGA 1200-setki, tego się nie da w ogóle porównać (po za tym będą to pełne 24-bity). Znacznie gorzej będzie wszędzie tam, gdzie sam procesor będzie musiał dokonać jakichś obliczeń (np. skalowanie, cieniowanie itp.). Będzie to po prostu konflikt pomiędzy szybką kartą graficzną a wolnym procesorem, bowiem ten ostatni będzie "dołował piccolaka".

Ad4. Real 3D v1.4 uruchomi się bez problemu, ale nie wykorzysta możliwości karty *Piccolo*. Stanie się tak z dwóch powodów. Po pierwsze powstał on na długo przed tym, nim ktokolwiek usłyszał o *EGSie*. Dlatego ta wersja Reala nie potrafi generować obrazków na ekran tego systemu. Drugą negatywną cechą Reala v1.4 jest niemożność wyboru ekranu roboczego z systemowego *Screen Mode*. Dostępne są jedynie standardowe rozdzielczości systemów *PAL* i *SECAM (+overscan)*, nie można natomiast skorzystać z dodatkowych ekranów *EGSa* (np. trybu 1024 na 768 punktów w 256 kolorach).

Podsumowując nieco wcześniejsze pytania, najlepszym rozwiązaniem byłoby zaopatrzenie się w kartę turbo przeznaczoną dla A1200 i zaopatrzoną w koprocesor arytmetyczny, kartę *Piccolo* oraz **Reala 2.x**. Rozumiem, iż to co proponuję wiąże się z dodatkowymi kosztami, ale jeżeli ktoś myśli o zakupie silnika od Ferrari F-40 to raczej nie powinien z oszczędności wstawiać go do "malucha". Nie ta przyczepność...



"1. Czy gniazdo FMV ma wyprowadzone te same sygnały procesora co gniazdo procesora pod klapką A1200?

2. Do czego służy gniazdo AUX i jakie sygnały [redacted] tam wyprowadzane?

3. Podobno istnieje możliwość podłączenia napędu FDD (bez SX-1) do CD32 (tylko odczyt)? Jeżeli [redacted] to jak to zrobić?

4. Jak przerobić DOS Drive PC0, aby z poziomu Workbencha (w RAD) można było kopiować pliki do RAM/RAD [redacted] płyt CD na IBM?

5. Czy zawarty w SX-1 kontroler dyskietek będzie mógł zapisać dyskietki HD [redacted] 1.76 MB?

6. Czy urządzenie [redacted] zapisywania płyt kompaktowych na IBM może zapisywać płyty na Amigę, tak aby po włożeniu krążka płyta sama się uruchamiała np. wczytanie Workbencha lub DOSu?

7. Czy gry takie jak: Creature Shock, Wing Commander II i III, gry dooomowato podobne mają szansę ukazać się na CD32, czy też moc obliczeniowa tego komputera jest zbyt mała?

Zbigniew Szczerbaniewicz, Opole"



Ad1. Gniazdo rozszerzeń w CD32 ma nieco inny charakter niż to, które znamy z A1200. Jaka tam dokładnie występuje różnica sygnałów jest mi w tej chwili trudno powiedzieć. Sądzę, iż motywem tego pytania była chęć wykorzystania standardowych dodatków z A1200, czego niestety w bezpośredni sposób zrobić się nie da (już o to zadbali producenci, nie chcący pozbawiać się dodatkowych zysków).
Ad2. i 3. Pytania te wiążą się ze sobą. Otóż wspomniane gniazdo AUX pozwala nam na bezpośrednie przyłączenie standardowej klawiatury od A4000 lub właśnie napędu FDD tylko do odczytu danych.
Ad4. Aby skopiować dane z płyty CD przeznaczonej na IBMa do amigowskiego RAM/RAD nie trzeba niczego zmieniać w DOS Drive PC0. Standard zapisu płyt CD jest jednakowy dla obu komputerów (chociaż mogą zdarzyć się jakieś szczególne "układy"). W pracy redakcji korzystamy np. z płyt Clipart CD przeznaczonych równocześnie na oba komputery (IBM i Amiga).
Ad5. Tak, jeżeli podłączymy do niego napęd dyskietek HD (w przypadku Amigi będziemy mogli wówczas formatować dyskietki na 1.76 MB).
Ad6. Do zapisu płyt CD na Amigę i IBMa używa się dokładnie takich samych urządzeń. Tak więc przygotowanie dysku w myśl przedstawionego pytania nie powinno stanowić problemu.
Ad7. Na wstępie należy zaznaczyć, że gry typu Doom czy Wing Commander III zostały napisane na komputery IBM klasy 486DX2 (klasyczny Gameboy). Aby gry te chodziły znośnie na Amigę trzeba by napisać je od podstaw dostosowując do układów Amigi. Próby takie są podejmowane i coś z tego zaczyna wychodzić. Jeśli ukaże się coś naprawdę dobrego to nie omieszkamy zajrzeć do redakcji Świata Gier Komputerowych i poinformować o tym Czytelników w naszych Depeszach. Bądźmy dobrej myśli.



"1. Jak uruchamiają się programy i gry na twardym dysku, które pod programem Workbencha mają nazwę DF0:NDOS?
2. Czy program Norton Commander 4.0 jest na A600, Jeśli tak to gdzie i w jakiej cenie można go kupić?
3. Gdy program Workbench będzie na twardym dysku, to czy również takie programy jak: Lotus III, Pinbal Dreams, Lemmings na Amigę będą bezproblemowo wchodziły? Proszę podać jak je należy uruchomić?
4. Czy są kolorowe skanery do Amigi?
5. Czy są programy do tworzenia dem różnych zespołów Punka, a jeśli są to proszę o podanie paru tytułów i cen?
6. Czy takie dyskietki jakie są oferowane w Waszej i Naszej gazecie na stronie 39 w wydaniu 12/94, za 15 tys. zł za dysk są pirackie? Jeśli tak, to nie powinniście popełniać piractwa!
7. Gdy program Norton Commander będzie na dysku, to czy wszystkie programy na Amigę będą wchodzić?

Adam Długi,
Ruda Śląska"

Ad1 i 3. Pytania te są ze sobą bezpośrednio połączone. Zainstalować na dysku twardym program typu NDOS można jedynie wówczas, gdy możliwość taką przewidzieli sami autorzy programu. W takim przypadku odpowiednie postępowanie jest na pewno szczegółowo opisane w instrukcji dołączonej do programu. Zazwyczaj instalacja taka polega na uruchomieniu gry z określonej dyskietki (niekoniecznie pierwszej) i automatycznym przygotowaniu wersji instalacyjnej, po włożeniu sformatowanego dysku (tak można np. zainstalować grę Alien Breed). W wielu przypadkach pojawiają się również specjalne "DOSowo-instalacyjne" wersje gier standardowo nie DOSowych (np. Lotus, Pinball Dreams).
Ad2. Stworzono na Amigę program wyglądający dokładnie jak jego IBMowski odpowiednik i podobnie obsługiwany. Miałem okazję się nim pobawić i muszę stwierdzić, iż nie można go traktować poważnie. Posiada on wszystkie wady swojego pierwowzoru, nie mając podstawowej zalety - braku rozpowszechnionej konkurencji. Stanowczo odradzam zakup takiego programu w dobie Opusa, DOS Controla, File Mastera i wielu innych rodzimych, amigowskich produktów. Tak na marginesie. Oryginalnego Nortona można bez problemu uruchomić na emulatorze PC-Task w dowolnej wersji. Jednak zarządzanie z jego pomocą ogranicza się jedynie do dyskietek (lub partycji dysku twardego dla PCta) sformatowanych poprzez PC0 lub oryginalnie pod MS-DOS.
Ad4. Oczywiście, że TAK. Proponuję zapoznać się z wcześniejszymi wydaniami Pism, pisemek (np. w Amigowcu nr 5/94).
Ad5. Nie spotkałem się jeszcze z tego typu specjalnymi programami i sądzę, że one po prostu nie istnieją.
Ad6. Dyskietki ze wspomnianej reklamy należą do szerokiej gamy programów PD i Shareware. O tym jaki stosunek ma nasze prawo do tego typu działalności pisałem w Pismach, pisemkach zeszłorocznego, grudniowego numeru Amigowca.



"Na jakim edytorze tekstu można wygodnie i szybko projektować tabele do wydruku i uzyskiwać ten wydruk w trybie druku tekstowego - chodzi mi o szybkość wydruku! Pen Pal 1.4 drukuje ramki w trybie tekstowym, lecz po zaprojektowaniu ich na ekranie, przy wydruku tekstowym są gdzieś indziej... ProText 5.04: sposób projektowania żmudny, wydruk tekstowy jest. Pro Write 3.3: sposób projektowania trochę wygodniejszy, ale wydruk jest tylko w trybie graficznym. Wiem, że można zaprojektować do tego celu odpowiednie czcionki i drukować ramki spod wszystkich edytorów, ale sposób projektowania tabel na ekranie jest dość żmudny. Chodzi mi o to, aby sposób projektowania był szybki jak np. w Pen Palu i wydruk szybki czyli tekstowy. Art Expression: brak wydruku tekstowego... Muszę często projektować i drukować nawet 150 kartek tabelek i dlatego o to pytam?

Leszek Cepil,
Busko-Zdrój"

Z treści listu wynika, iż w zakresie edytorów tekstu (+ Art Expression) wykorzystał Pan chyba wszystkie możliwości, po za tymi najżmudniejszymi. Skoro jednak Czytelnik zmuszony jest wykonywać tak duże ilości tabelek, to czy koniecznie musi do tego celu używać jakiegoś edytora? Wydaje mi się, że znacznie lepszym rozwiązaniem byłoby zastosowanie w tym przypadku arkusza kalkulacyjnego! Ma on w sobie pewne cechy edytora (można dokonać wybory czcionki, układu tekstu itp.) oraz przede wszystki umożliwia niezwykle łatwe tworzenie tabelek o zupełnie dowolnym kształcie! Do tego celu polecałbym szczególnie TurboCalca w najnowszej wersji 3.0, czy też ProCalca 2.0.

Na zakończenie proponuję kolejną dawkę odpowiedzi pana Tomasza Hrycuniaka na pytania dotyczące programowania w AMOSie:

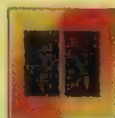


"Posiadam A500 z 1 MB RAM i od roku piszę w Amosie Pro. Mam w związku z tym kilka pytań:
1. Czy Amos posiada komendę, która umożliwia odtworzenie gotowych animacji stworzonych np. programem Deluxe Paint?
2. Jak wprowadzić liczbę szesnastkową przy pomocy instrukcji Input i jak zmienić ją na "zwykłą" liczbę?
3. Czy istnieje program, który "tłumaczy" języki programowania z IBMa na Amigę?

Paweł Rutkowski,
Pińczów"

Ad.1 Do odtwarzania Animacji stworzonych programem Deluxe Paint (lub podobnym) w Amosie Pro wykorzystać można instrukcje **Iff Anim** lub **Frame Load, Frame Play** itd. Po szersze informacje na ten temat odsyłam wszystkich do poświęconych Amosowi warsztatów w Amigowcu 12/94, gdzie opisałem między innymi zastosowania wspomnianych wcześniej komend.
Ad.2 Przy operowaniu liczbami w postaci szesnastkowej pamiętać należy, że jest to jedynie forma zapisu danej wartości. Zatem "dla komputera" jest zupełnie obojętne, czy podamy mu dane do obliczeń np. jako 10 (dziesiętnie), $A (szesnastkowo), %1010 (binarnie). Przy programowaniu w Amosie istotne jest tylko odpowiednie zapisanie podawanej liczby. Wymagany jest znak $ (dolar) na początku liczby szesnastkowej i % (procent) przy liczbach binarnych. Obowiązuje to także przy wprowadzaniu liczb instrukcją **Input**. Jeśli chodzi o przetwarzanie na postać dziesiętną, to potrzebne ono będzie tylko do pokazania

wyników użytkownikowi, a tę sprawę "załatwi" zwyczajna komenda **Print**. Wyświetla ona bowiem liczby, zawsze w postaci dziesiętnej.
Ad.3. Pytanie to jest bardzo nieprecyzyjne i trudno jest mi dokładnie na nie odpowiedzieć. Domyślam się, że chodzi o przetwarzanie kodów źródłowych programów z komputera IBM tak aby udało się je skompilować amigowskimi kompilatorami (oczywiście tego samego języka programowania, co użyty na IBMie). Niestety, jak dotąd nie spotkałem takiego programu i podejrzewam, że coś takiego nie istnieje. Pozostaje więc samodzielne przeanalizowanie kodu i dostosowanie go do kompilacji na Amidze. W przypadku prostych programików pisanych w C czy Pascalu, operacja taka ma duże szanse powodzenia, zwłaszcza, gdy programiści ograniczyli się do standardów danego języka. Jak na razie przy takiej pracy, człowiek okazuje się niezastąpiony.



"Jak uzyskać efekt resetu w Amosie?. Chodzi mi o coś takiego, co występuje po naciśnięciu CTRL+A+A. Chciałbym to wykorzystać do wyjścia ze skompilowanego programu.
Jan Szumiec, Kraków"

Po pierwsze, osobiście odradzam wychodzenie z programu w ten sposób. Zdecydowanie lepiej jest wyjść ze skompilowanego programu zwyczajną instrukcją **End**. Nastąpi wtedy powrót do systemu (*Workbencha*, gdy program uruchomiony był przez kliknięcie ikony lub *CLI*, gdy został z niego uruchomiony). Wywołanie resetu komputera przez program w Amosie jest oczywiście możliwe, lecz nie ma stosownej instrukcji do tego celu przeznaczonej. Trzeba więc uciec się do tzw. "grzebania po rejestrach" i w tej chwili nie potrafię podać gotowego programiku. Postaram się zatem zamieścić taką procedurkę w poświęconych Amosowi warsztatach.



"Jak zlikwidować pojawianie się requestera przy próbie zapisu na zabezpieczony lub uszkodzony dysk, przez program napisany w Amosie? Ewentualnie jak zmienić wygląd requestera generowanego przez system Amosa?.
Krzysztof z Mielca"

Pojawianie się requesterów we wspomnianych sytuacjach jest zjawiskiem jak najbardziej pożądanym. Pamiętać trzeba, że informują one o bardzo istotnych błędach w działaniu naszego programu i nie ma możliwości ich usunięcia. Można natomiast, a nawet trzeba wykonać odpowiednią obsługę takich błędów, aby wybranie **Cancel** przez użytkownika nie powodowało "wyskoku do systemu" (szersze informacje na ten temat w Amigowcu 11/94 str. 55). Możliwe jest za to dokonanie zmiany wyglądu takich requesterów. Najprostsza będzie zamiana ich na standardowe, systemowe. Wystarczy na początku programu umieścić instrukcję **Request Wb**. We wspomnianych w pytaniu sytuacjach nastąpi wyciągnięcie "na wierzch" ekranu *Workbencha* i pojawi się requester systemowy o treści takiej samej jaką miałby requester generowany przez Amosa. Po wybraniu stosownej opcji, nastąpi powrót na ekran naszego programu.
Drugą możliwością jest dokonanie zmian w wyglądzie requesterów generowanych przez Amosa. Do tego celu przeznaczony jest program Resource_Bank_Maker.amos dostarczany w firmowym pakiecie. Umożliwia on dokonanie zmian w wyglądzie całego interfejsu graficznego Amosa Pro, zatem i requesterów informacyjnych (banki z danymi graficznymi znajdują się w katalogu APSystem). ❑







Nie wszystko razy 3 CanDo v3.0



CanDo na dobre zagościł w amigowym oprogramowaniu. A właściwie programowaniu, ponieważ jest to ciągle program do programowania. Wprawdzie można programować w AMOSie, C, czy nawet w Assemblerze, ale trzeba mieć sporą wiedzę i umiejętności. To należy oczywiście posiadać również przy używaniu CanDo. Tylko, że łatwiej. Twórcy programu z firmy ***INOVAtronics*** twierdzą, że przy pomocy CanDo w wersji 3 można zaprogramować praktycznie wszystko: użytki, gry, interaktywne prezentacje multimedialne, programy edukacyjne, badawcze i wiele, wiele innych.

Żeby programować w CanDo oprócz głowy trzeba mieć myszkę. Z ekranem oczywiście. Nie potrzeba tu praktycznie niczego wpisywać - wszystko ustalamy za pomocą kolorowych graficzek i myszkowego suwadła. Wprawdzie wyuczenie się tego wszystkiego wymaga trochę czasu, ale potem będziecie zaskoczeni jak to prosto i zgrabnie działa, jak Wam łatwo idzie. Wybieranie guziczków, gadżetów, menusów, tworzenie okien, suwaków i innych takich jest przy użyciu CanDo dziecinnie proste.

Język programowania CanDo jest językiem strukturalnym i zawiera w sobie wszystko to co dobry język programowania zawierać powinien: działania na wszelkiego typu zmiennych, polach, czy nawet system zarządzania bazą danych.

W nowej wersji zadbano o profesjonalizm. Zmieniono wygląd panelu sterującego tak, że jest jeszcze łatwiejszy w obsłudze. Poprawiono obsługę okien i ekranów, wprowadzając możliwość pracy z układami AGA. Dodano nowe efekty, pędzle i palety, zmieniono typy gadżetów. Szybkość działania programu jest znośna na Amigach 1200 i wyżej.

Dla tych, którzy mają problemy z wykrywaniem błędów powstałych w programie stworzono nowy (oddzielny) ***CanDeBug***, który pozwala na dokładne prześledzenie programu.

Niestety największym mankamentem programu jest jego cena: 170 funtów. CanDeBug kosztuje też dobrze ponad 100 funtów...

Producent:	Inovatronics Inc., 8499 Greenville Ave. Suite 209B, USA tel. (001) (214) 340-4991 fax. (001) (214) 340-8514
Dostawcy:	Inovatronics, Im Heidkamp 11, 51107 Köln 91, RFN Silica Systems, Anglia
Cena:	169 funtów

Druga Imaginacja ImageFX 2.0



ImageFX od dawna był programem dobrym. Wersja 2.0 dowodzi, że jest to jeden z lepszych programów amigowskich umożliwiających manipulacje na grafikach.

Obsługa programu zawsze była łatwa, a teraz jest jeszcze łatwiejsza. Program oferuje nam kilka oddzielnych ekranów do sterowania poszczególnymi modułami (Skaner, Paleta, Narzędzia, Renderowanie, Drukowanie). Gadżety są dokładnie oznaczone i po krótkiej orientacji można wszystko łatwo znaleźć.

IFX2 współpracuje ze wszystkimi standardami 24 bitowymi Amig, a także z niektórymi trybami AGA. Potrafi też wykorzystać grafiki IBMowe i Macowe (*PICT, JPEG, PIC, GRASP/GL* i *DL, SGI RGB, Wave Front, Softimage* (Silicon Graphics) *MPEG, X-Windows, Abekas 960, Sun Raster*, a nawet *Koala* z C64.

Dosyć ciekawą opcją jest możliwość importu tekstu (!) w formacie *ASCII* i przetwarzania go na grafikę (oczywiście z antyaliasingiem, więc "bitmapowe schody" nie powinny być problemem).

Bez problemów przebiega również jego współpraca ze skanerami **Epson 300/600/800, kartą VLAB-YC**, czy kolorową drukarką **Primera**. Program ma nawet możliwość przetwarzania grafik na format karty **DPS PAR**.

Niesamowitym udogodnieniem nowej wersji ImageFXa jest możliwość podglądu tego, co powstanie po wykonaniu wybranych opcji. Program wyświetla grafikę w stanie początkowym i końcowym, tak że możemy ocenić, czy o to nam chodziło. Manipulacje na grafikach są dokonywane na innych ekranach niż *renderowanie* efektu końcowego. Dzięki temu można ustalić w jakim trybie graficznym, czy na jakiej karcie ma być przedstawiony podgląd.

Program pracuje z własną pamięcią wirtualną (twardy dysk) i umożliwia dowolną, zależną od ilości pamięci RAM liczbę poziomów funkcji *UNDO*.

Do wersji 2.0 dodano wiele nowych, wspaniałych i zaskakujących efektów, tak że manipulacja grafiką staje się prawdziwą przygodą. Efekty mogą być oczywiście zastosowane w odniesieniu do całego rysunku, jak i jego fragmentów.

Podsumowując można powiedzieć, że ImageFX2 jest odpowiednikiem **PhotoShopa** i **Fractal Paintera** na komputery Macintosh. Po prostu łączy w sobie ich najlepsze cechy i Amiga nie musi mieć w tej dziedzinie żadnych kompleksów.

Producent:	Nova Design
Dostawca:	Arran ul. Śniadeckich 17, 00-654 Warszawa tel./fax. (22) 295499
Cena:	299 dolarów
Zgodność:	2 x i wyżej.

Aktorzy na start! MainActor Professional



Tworzenie animacji od dawna przestało być problemem na Amidze. Jednak tworzenie animacji 24-bitowych zawsze nim było. **MainActor** jest programem, który problem ten rozwiązuje. Jest to doskonały program do zarządzania i zespalania animacji.

Okienkowo modułowa budowa interfejsu programu pozwala na zarządzanie kilkoma animacjami jednocześnie. Wygodne zarządzanie zgodne z systemowymi gadżetami. Istnieje oczywiście możliwość wymiany poszczególnych klatek, czy całych fragmentów pomiędzy animacjami, tak że z dwóch animacji możemy bez problemu zrobić trzecią, jeszcze ładniejszą. Każdej klatce można przyporządkować oddzielne parametry czasu wyświetlania, a tym samym ustalić szybkość odtwarzania. Następnie wystarczy wybrać format animacji, w którym chcemy zgrać nasze dzieło i po trwającym krócej lub dłużej przeliczeniu wszystkiego przez program animacja zostanie zapisana na dysk.

MainActor ma możliwość dołączenia dodatkowych driverów do zapisu i wczytywania animacji lub grafik (należy je po prostu dograć do odpowiedniej szuflady).

Tryby wczytywania animacji, jakie przyswaja program to:Universal, Universal_EGS, Universal_Merlin, Universal_PicassoII, Universal_Retina oraz AVI, DL, FLI, FLC, IFF-Anim3, IFF-Anim5, IFF-Anim7_16, IFF-Anim7_32, IFF-Anim8_16, IFF-Anim8_32, IFF-AnimBrush, IFF-AnimJ, Picasso, Real3D.

MainActor ma również możliwość wczytywania pojedynczych grafik w formatach *Universal*, a także GIF, IFF, PCX, czy nawet Workbenchowych ikonek.

Dźwięk wczytywany jest pod postacią sampli IFF.

Program potrafi odtwarzać animacje z twardego dysku z całkiem rozsądną prędkością. Samo odtwarzanie może odbywać się przez dodatkowy moduł ***Main View*** (podłączalny np. do Opusa).

Program *MainActor* (nie Professional!) rozprowadzany jest w wersji *shareware*, która jest prawie tak samo efektywna jak starszy brat.

Producent:	MainConcept, GbR Moenig/Zabel Im Johannistal 36 52064 Aachen, RFN
Dostawcy:	Bittersoft, 40 Colley Hill, Bradwell Milton Keynes Bucks. MK 13 9DB, Anglia tel. (0044) [illegible] - [illegible] 196 Village Tronic Wellweg 95, D-31157 Sarstedt, RFN tel. (0049) 5066 7013 0
Cena:	50 funtów
Zgodność:	2 x i wyżej



Testowanie niemieckiego Deutsch Tester



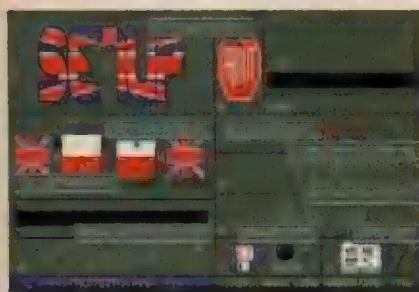
Deutsch Tester jest programem do nauki języka niemieckiego wydanym przez firmę *TimSoft*. Umożliwia on zarówno naukę jak i przetestowanie swoich możliwości w zakresie wyuczonego materiału. Prosta obsługa panelu *Deutsch Testera* nie powinna sprawiać kłopotów nawet początkującym amigowcom - dla zagubionych umieszczono nawet krótki rysunek-pomocniczek, który wskazuje, gdzie co i jak należy przyciskać.

Program pozwala na naukę szerokiego zakresu materiału: antonimów, homonimów, bezokoliczników (z i bez "zu"), czasowników modalnych, złożonych, zwrotnych, z "lassen", czasów przeszłych i przyszłych czasowników modalnych i normalnych, czasu zaprzeszłego, czasu przeszłego prostego, strony biernej, trybu przypuszczającego, zaimków dzierżawczych, nieokreślonych, osobowych, wskazujących, zwrotnych, części ciała, dni tygodnia, pory dnia, nocy i roku, miesięcy, kolorów, liczby mnogiej i pojedynczej rzeczowników, odmiany rzeczowników, miesięcy, mowy zależnej, czy składu rodziny. Oprócz tego test przewiduje tłumaczenia i prawidłowe wykorzystanie zwrotów.

Mimo, że materiał jaki obejmuje **Deutsch Tester** jest naprawcę obszerny, to autorzy mogliby dopisać więcej przykładów z niektórych, szczególnie ważnych dziedzin (czasowniki, formy, rzeczowniki). W trakcie ćwiczeń powtarzające się sekwencje szybko zaczynają nudzić i przez to zabierają najważniejszy element nauki - motywację. Nie ustrzeżono się również drobnych błędów. Wprawdzie *"Wollen heißt können"* (chcieć to móc), ale w programie znalazłem *können* pisane przez "ó". Dziwi też pisanie liter niemieckich z *Altem* (nawet przy użyciu "oryginalnej" niemieckiej klawiatury). Inne byczki to, np. "Śrztin" brzmiąca jak *Scherz* (żart), zamiast *Ärztin* (lekarka), czy też *lang* jako "długi", a wiemy przecież, że znaczy to "długo", zaś prawidłowa forma "długiego" to *lange*. I znowu zawiodła ostatnia kontrola...

Producent: TimSoft
Dystrybutor: TimSoft
ul. Kościuszkowców 8
75-350 Koszalin
tel. (0-94) 43-35-82
Zgodność: wszystkie Amigi z min. 1 MB
Cena: 9.9 zł

Angielskie testowanie English Tester



English Tester to z kolei program do nauki języka angielskiego dla osób początkujących i bardziej zaawansowanych wydany przez firmę *TimSoft*. Program ten jest w zasadach działania bardzo podobny do programu *Deutsch Tester*. Ta sama, szybka obsługa, ta sama, prosta zasada działania pozwalają na szybką naukę i ćwiczenia, tym razem języka angielskiego.

Zakres materiału jaki objęto ćwiczeniami i nauką to: mowa zależna, czas przyszły w różnych odmianach, strona bierna, czasy przeszłe: Past Simple, Continuous, Perfect, teraźniejsze: Present Continuous, Perfect Continuous, Perfect i wiele innych. Jak pewnie wiecie, czasy to właśnie zmora angielskiego. Oprócz czasów można się doskonalić w częściach ciała, gospodarstwie domowe, komputerach, a na koniec pozostają przymiotniki i ćwiczenia idiomów, których jest nawet sporo.

Niezwykle trudno jest złożyć ćwiczenia tak, żeby wyłapywały poprawne odpowiedzi, których może być kilka. Autorom chwilami się to udaje, chwilami jednak miałem wrażenie, że to co ja wpisałem jest równie poprawne, jak to co podaje komputer. Był to chyba jeden z najbardziej denerwujących momentów w nauce z programem **English Tester**. Poza tym mam pewne zastrzeżenia do tłumaczeń słownictwa komputerowego. Jest to słownictwo specyficzne i wprawdzie pojawiają się różnego rodzaju słowniki, jednak czasami brakowało mi form, według mnie, najbardziej poprawnych. *"load"* przetłumaczono jako "ładować", gdy my tłumaczymy to również jako "wczytać", przy *"read"* umożliwiono tylko opcję "odczytać", gdy, zwykłe "czytać" równie dobrze funkcjonuje w świecie komputerowym. Niektórych słówek komputerowych po prostu zabrakło.

Mimo wszystko uważam, że **English Tester** spełnia swoje zadanie, można na nim przećwiczyć niektóre trudniejsze partie gramatyki, zrozumieć zasady nią rządzące i wczuć się w nie. Dla uczniów samodzielnych istnieje oczywiście możliwość dopisywania znalezionych zwrotów, tak że program może stać się naszym podręcznym, skutecznym notesem do nauki języka angielskiego.

Producent: TimSoft
Dystrybutor: TimSoft
ul. Kościuszkowców 8
75-350 Koszalin
tel. (0-94) 43-35-82
Zgodność: wszystkie Amigi z min. 1 MB
Cena: 9.9 zł

Z matematyką na [illegible] Pitagoras LO III i IV



W dobie matury, a szczególnie z matematyki, wszelkie pomoce naukowe nie tylko cieszą i bawią, ale również mogą wydatnie pomagać. Do takich pomocy z dziedziny matematyki należy program **Pitagoras** wydany na Amigę przez firmę *Twin Spark Soft*. Program ten istnieje w wersjach dla poszczególnych klas liceum, a nawet dla uczniów szkoły podstawowej.

Zasada działania **Pitagorasa** jest prosta. Wybieramy sobie odpowiedni dział: klasa III to: Analiza, Funkcje, Stereometria, klasa IV to Analiza, Prawdopodobieństwo i Stereometria i z tego działu dodatkowy "poddział", np. w Prawdopodobieństwie mogą to być: Prawdopodobieństwo klasyczne, warunkowe, całkowite, niezależne, czy Schemat Bernoulli'ego, zaś w Stereometrii chodzi oczywiście o figury: ostrosłupy, graniastosłupy, walce, stożki, kule i sfery. Z każdego takiego poddziału mamy do dyspozycji kilka zadań, które mamy rozwiązać. W sumie w całym materiale zadań jest kilkaset.

Oczywiście cała sprawa na zadaniach się nie kończy. Ona tu się dopiero zaczyna. Zadania są trudniejsze i łatwiejsze, ale najważniejsze jest to, że do każdego z nich możemy zobaczyć podpowiedzi. Podpowiedzi zostały pogrupowane tak jak przebiega tok myślenia osoby rozwiązującej zadanie. Każde naciśnięcie klawisza podpowiedź odsłoni tylko część rozwiązania, co wiąże się oczywiście ze zmniejszeniem liczby punktów możliwej do zdobycia. Dzięki takiemu trybowi nauki **Pitagoras** staje się faktycznie doskonałym i rozsądnym nauczycielem matematyki. Można z nim przerobić praktycznie cały program klasy III i IV (czy też z inną wersją klas I i II), tak że potem zadania maturalne staną się małym piwem.

Pitagoras jest niezbędną pomocą dla wszystkich mniej lub bardziej zainteresowanych matematyką. Wprawdzie obejmuje tylko program szkolny, ale program ten to przecież rzeczy najważniejsze i dzięki **Pitagorasowi** można nauczyć się prawidłowego myślenia matematycznego.

Producent: Twin Spark Soft
Dystrybutor: Twin Spark Soft
skr. poczt. 18
Kraków 60
tel. (012) 43-15-37 (8-16)
Zgodność: wszystkie Amigi z min. 1 MB
Cena: 24,5 zł (kolejny Pitagoras tylko 17,5 zł)

Tomasz Kokoszczyński

KOMPUTER EXPO'95 CZYLI KTO WIDZIAŁ AMIGĘ?

W dniach 24-27 stycznia 1995 roku w Warszawie w Pałacu Kultury i Nauki oraz w Centrum Targowym "Mokotów" odbyły się X Międzynarodowe Targi Komputer EXPO '95. Wystawcy obrodzili jak trzeba. Jedynie Amiga nie dopisała...

Już wiele miesięcy przed targami kilka firm ściśle związanych z Amigą, w tym również Alfin, powołało coś w rodzaju "Ludowego Frontu Amigi" (LUFA), który miał zjednoczyć swoje siły i wspólnie stawić się na **Komputer EXPO '95**. Wszystko przebiegało zgodnie z planem... do momentu podania przez organizatorów wysokości stawek za stoiska. Stawki te były tak wysokie, że z *LUFY* powoli zaczęły wypadać poszczególne firmy. W związku z zaistniałą sytuacją dyrektor naszego wydawnictwa - Andrzej Kentzer, przeprowadził ze wszystkimi zainteresowanymi rozmowy telefoniczne, w toku których zapadła jednogłośna decyzja, że tym razem Amiga do Warszawy nie pojedzie...

Targi mimo wszystko odbyły się.



Były to naprawdę duże targi. Przeznaczone dla dużych odbiorców, z niewielkim tylko marginesem "ciekawostek" dla szarych użytkowników PCta. Targi były tak duże, że nie pomieściły się w Pałacu Kultury i druga ich część została zorganizowana w Centrum Targowym "Mokotów", do którego regularnie kursował "rejsowy" autobus. Przed wejściem do Pałacu przywitała mnie grupka osób, oczekujących właśnie na niego...



W środku też było tłoczno i gwarno.





Targi były dobrze zorganizowane, a najlepiej wyglądała chyba informacja, która przebiegała tu i ówdzie pod postacią panienek z uszami myszki Mickey.

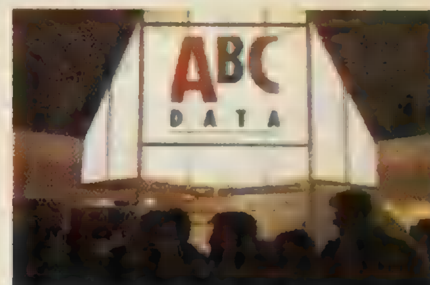
Całe "targowisko" było zorganizowane w kształcie labiryntów, tak że człowiek musiał się głowić, gdzie jest, żeby potem dojść tam gdzie mu akurat wyszło. Dla zagubionych były nawet punkty z przepowiedniami (*oracle* - przepowiednia). **Oracle** to oczywiście firma komputerowa. Zajmuje się produkcją oprogramowania i rozwiązań systemowych.

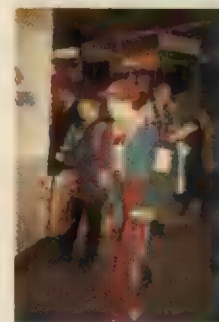


Niektóre przejścia były zablokowane przez tłumki ludzi pragnących się docisnąć, np. do filmów prezentowanych przez komputery (jakby w domu video nie mieli). Jednym z takich zestawów był MPEG firmy Movie Vision.



Na EXPO królowały oczywiście giganty. Jednym z nich była firma ABC DATA, kojarząca się amigowcom z drukarkami...





... która zatrudniła nawet specjalnego kolorowego człowieka dla rozdawania długopisów i oczyszczania klientów z innych pomysłów niż kupowanie produktów tej firmy. Oczywiście oprócz drukarek firma oferuje



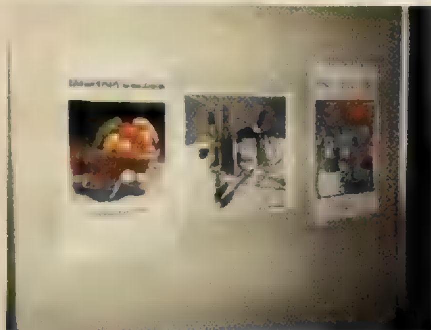
praktycznie cały asortyment komputerowy.

Do komputerowego, a właściwie drukarkowego interesu dołączyła również firma Pelikan...



W jej ofercie można było znaleźć materiały eksploatacyjne do wszelkiego typu urządzeń biurowych (taśmy barwiące, cartridge, głowice, naboje, czy nawet tonery).

Inną drukarkową ciekawostką była drukarka firmy *Epson* - **Stylus COLOR** drukująca z rozdzielczością 720 dpi. Efekty jej pracy zapierały dech w piersiach i niczym nie różniły się od kolorowych fotosów...



Jeśli chodzi o "drobnicę" to udało mi się wypatrzeć dwie ciekawostki, które z pewnością zainteresują Czytelników Amigowca. Chodzi mianowicie o zestaw różnej maści głośniczków, które pozwolą wydusić dźwięki z naszej Amigi



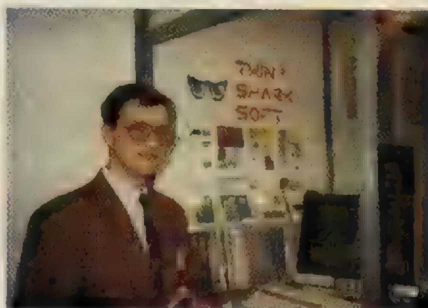
oraz o osłonki na monitorki, które mają dodać naszej milusińskiej wdzięku i szyku.



Na koniec udało mi się odnaleźć jedyną amigową firmę z krwi i kości, czyli TSS.

Firma ta zaistniała na targach dzięki uprzejmości *"Świata SuperMemo"*.

Firmę ***Twin Spark Soft*** oczywiście reprezentowali jej szefowie: Marek Hyla



i Krzysztof Wojcieszek



Najnowszym i prawie do końca dopracowanym produktem firmy jest oczywiście **AmiTekst Pro**, który opiszemy za miesiąc.



W trakcie rozmów dotyczących przyszłości Amigi z czeluści targów wyłonił się organizator "Młodej Sztuki" Zdzisław Pokutycki, który wspomniał o następnym konkursie YEA.

Udało mi się wpaść na chwilę również do Centrum Targowego "Mokotów", gdzie między innymi można było podziwiać PowerPC...



... oraz myszkę Mickey w programie ***MickeyEuro*** (multimedialna nauka języka angielskiego dla najmłodszych). Niestety program był na IBMa i kosztował dobrze ponad 2 bańki, to jest 2 paczki. Gdzie te ceny z Amigi?



Podsumowując: na targach była masa sprzętu, kupa ludzi i mnóstwo wrażeń przy użyciu prądu.

Na następne targi zapraszamy do Poznania. Komputer EXPO zaś za rok znowu w Warszawie... ❑

Tomasz Kokoszczyński

UWAGA POZNAŃ!

Od kilkudziesięciu lat w Poznaniu odbywają się Międzynarodowe Targi Poznańskie. Nie są one tylko jedną wielką wystawą, która ma miejsce w okolicach wiosny. Trwają praktycznie przez cały rok i wystawia się na nich wszystko, co się wystawić da. Dla amigowców najważniejszy jest oczywiście Infosystem, który w tym roku odbędzie się w dniach 10-13 kwietnia 1995.



Wielowiekowa tradycja targów wywodzi się z czasów księcia Przemysława I, który wprawdzie przemysłu nie rozwijał, bo to jakby nie te czasy, ale nadał Poznaniowi przywilej zwolnienia z cła przybywających zewsząd kupców w czasie odpustu św. Dominika. Same Targi Poznańskie w dzisiejszym tego słowa znaczeniu są organizowane od czasów "nieco" późniejszych, bo od roku 1921. Rok 1994 był dla targów rekordowy jeśli chodzi o ilość wystawców i wystaw. Rok 1995 zapowiada się jeszcze lepiej...



Infosystem**, czyli **Międzynarodowe Targi Elektroniki, Telekomunikacji i Techniki są największymi targami tej branży w Polsce. Będzie przedstawiony na nich zarówno sprzęt komputerowy wraz z urządzeniami peryferyjnymi, oprogramowanie systemowe i użytkowe, jak i możliwości usług w zakresie oprogramowania, czy wykonawstwa i montażu podzespołów. Można będzie tam znaleźć podzespoły i elementy elektroniczne, urządzenia technologiczne dla przemysłu elektronicznego, aparaturę kontrolno-pomiarową, czy też całą masę sprzętu, bez którego telekomunikacja ani rusz.

Amiga oczywiście też będzie. Firma **Septima Computer** postara się zaprezentować to co najlepsze w tym komputerze. Wydawnictwo **Alfin** zadba o stronę informacyjną całego przedsięwzięcia wystawiając do boju drużyny **Amigowca i Świata Gier Komputerowych**. Wprawdzie ci ostatni bawią się również od czasu do czasu na ***Game-Boyach***, ale liczymy na to, że i tak będzie wesoło i twórczo.

Równolegle do **Infosystemu** odbywać się będą targi ***Poligrafia***, na których wszyscy będą mogli podziwiać systemy przygotowania publikacji, w tym fotoskład, DTP, systemy elektronicznej obróbki ilustracji itp. Krótko mówiąc: od tekstu - po wydruk. Ciekawscy będą mogli zajrzeć nam przez ramię i dowiedzieć się jak przygotowuje się **Amigowca** i **Świat Gier Komputerowych**.

Trzecim, równocześnie przedstawianym działem są ***Multimedia***. Tu można będzie nasycić się książkami, czasopismami, albumami, płytami taśmami audio i video, artykułami papierniczymi, grafiką komputerową i ochroną praw autorskich. Otrzymanie archiwalnych numerów **Amigowca i Świata Gier Komputerowych** nie będzie stanowiło żadnego problemu.

Tak więc: *"Do zobaczenia w Poznaniu!"*.

"Amigowiec" zaprasza w dniach 10-13 kwietnia

Targi Poznańskie w roku 1995

24.01 - 27.01	BUDMA	Międzynarodowe Targi Budownictwa
24.01 - 27.01	SECUREX	Międzynarodowa Wystawa Zabezpieczeń
28.02 - 03.03	WIOSNA	Targi Artykułów Konsumpcyjnych POZNAŃSKI TYDZIEŃ MODY
14.03 - 17.03	SALMED	Międzynarodowy Salon Medyczny
28.03 - 31.03	DOMEXPO	Wiosenne Targi Artykułów Konsumpcyjnych (Kosmetyki, Zabawki, Sport, Jubilerstwo, Żywność) WSZYSTKO DLA DOMU
10.04 - 13.04	INFOSYSTEM	Międzynarodowe Targi Elektroniki, Telekomunikacji i Techniki Komputerowej
10.04 - 13.04	POLIGRAFIA	Międzynarodowa Ekspozycja Maszyn Poligraficznych
10.04 - 13.04	MULTIMEDIA	Targi Wydawnictw
26.04 - 27.04	CEPEX	Środkowo Europejska Wystawa Energetyczna
29.04 - 07.05		Międzynarodowe Targi Motoryzacji
23.04 - 26.04	MEBLE	Targi Mebli i Wyposażenia Wnętrz
23.05 - 25.05	DERMA	Międzynarodowy Salon Maszyn i Narzędzi Obróbki Drewna
18.06 - 23.06	67 MIĘDZYNARODOWE TARGI POZNAŃSKIE	
05.09 - 08.09	JESIEŃ	Targi Artykułów Konsumpcyjnych (Kosmetyki, Zabawki, Sport, Jubilerstwo, Żywność)
05.09 - 08.09	ASIA IN POLAND	
11.09 - 15.09	SIMMEX	Międzynarodowe Targi Górnictwa, Energetyki i Metalurgii w Katowicach
08.10 - 11.10	POLAGRA	Międzynarodowe Targi Rolno-Przemysłowe
08.10 - 11.10		Krajowa Wystawa Ogrodnicza
08.10 - 11.10	TAROPAK	Międzynarodowy Salon Techniki Pakowania i Magazynowania
24.10 - 27.10	DOMEXPO	Jesienne Targi Artykułów Konsumpcyjnych 'Wszystko dla domu'
24.10 - 27.10	TOUR SALON	Międzynarodowy Salon Turystyczny
24.10 - 27.10		Międzynarodowe Targi Reklamy
21.11 - 24.11	POLEKO	Międzynarodowe Targi Ekologiczne
21.11 - 24.11	KOMEX	Międzynarodowe Targi Urządzeń Komunalnych
21.11 - 24.11	INVESTCITY	Wystawa Gospodarcza Miast Polskich
21.11 - 24.11	KOOPERACJA	Międzynarodowe Targi Small Businessu

Krzysztof Wirszyłło

TVPAINT

Wśród wielu programów malarskich na Amigę z pewnością jeden zasługuje na szczególną uwagę. Programem tym jest TVPaint, obecnie w wersji 3.0. Był to pierwszy program działający na kartach graficznych i w 24 bitach. Aktualna wersja nie odbiega tutaj od pierwowzoru i nadal wymaga obecności karty w komputerze. Do wyboru mamy Picasso II, Retinę i karty systemu EGS.

Przy uruchamianiu programu decydujemy w jakiej rozdzielczości będziemy pracować, np. 1024x768 w 16 bitach. W tym momencie możemy również zainstalować (jeśli mamy) tabliczkę graficzną czułą na nacisk. Rozpoznawane są tabliczki takie jak **Summa A4** i **A3**, rodzina **Wacom** od **A5** do **A3+ Pressure**, **ZPen** i **CRP**. Dzięki temu dodatkowi otrzymujemy niezwykłą swobodę rysunku, a jego naturalność staje się przysłowiowa (mocniejsze naciśnięcie piórka to grubsza kreska, a lżejsze to cieńsza).

Podstawową zaletą programu jest bardzo szybkie rysowanie i błyskawiczne wręcz wypełnianie. TVPaint oferuje wspaniałe funkcje dla "malarzy", jak edytowalny "spray", kredkę i węgiel. Przy ich połączeniu z zaletami tabliczki czułej na nacisk rezultat rysowania zapiera dech w piersiach. Podczas pracy wykonywany jest w czasie rzeczywistym automatycznie *antyaliasing* i to na bardzo wysokim poziomie. Dzięki temu rysunki są zawsze pozbawione schodków (w razie potrzeby opcję tą można wyłączyć). Niesamowite efekty można stworzyć korzystając z funkcji przezroczystości, której narastanie na powierzchni i kształt daje się dowolnie ustawiać. Służy do tego specjalne okienko, w którym myszką ustawiamy punkty maksymalnego nasycenia i wygaszania. Możliwość ta jest specjalnością TVPainta od początku jego istnienia i nadaje mu specyficzny charakter. Istnieje oczywiście również możliwość wycinania fragmentów obrazka. Wycięty pędzel można poddać dowolnym manipulacjom, takim jak wykrzywianie lub perspektywa (opcje znane choćby z DPainta). Bardzo wygodna w użyciu jest paleta kolorów, w której oprócz wyboru z pól, możemy wybierać z barwnych kółek lub z własnoręcznie wymieszanych kolorów.

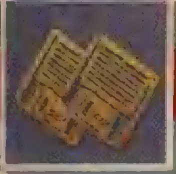


Podstawowym dodatkiem do wersji 3.0 w stosunku do starszych jest praca na warstwach. Można mieć żal, że twórcy udostępnili tylko trzy, lecz i tak zmienia to zupełnie sposób tworzenia rysunków. Na czym to polega? Załóżmy, że rysujemy sobie coś na warstwie B (drugiej), korzystając z opcji przezroczystości i w pewnym momencie stwierdzamy, że przydałoby się coś podmalować pod spodem. W standardowym trybie edycji byłoby to trudne do wykonania (ewentualnie przy wykorzystaniu Alfa kanału) lecz tutaj przełączamy się na warstwę C (trzecią) i swobodnie rysujemy a program sam zatroszczy się o zachowanie ewentualnych przezroczystości. Oczywiście można sobie dokładnie zaplanować sposób pracy z wykorzystaniem warstw (rysunki 2 i 3). Na rysunku 2 tło znajdujące się na warstwie trzeciej jest przecieniowaną płaszczyzną, na rysunku 3 natomiast dorysowano do tej warstwy cieniowane koło. Przezroczystości między warstwą drugą a trzecią zostały zachowane.

Zmieniono obsługę wprowadzanego tekstu dodając opcję ***Outline***, czy ***Smooth***. Teksty umieszczone na ekranie są jakby wtopione w tło. Dołączono również całą masę specjalnych filtrów, takich jak: **Chroma key, Color key, Luma key, Bump, Convolutions, Lumix, Mosaic, Noise, Panning, Print dots, Shadow, Smooth, Spare mixer, Tornado**, czy **Video fix motion**. Działanie niektórych z nich wymaga umieszczenia elementów na konkretnej warstwie lub w drugim buforze.

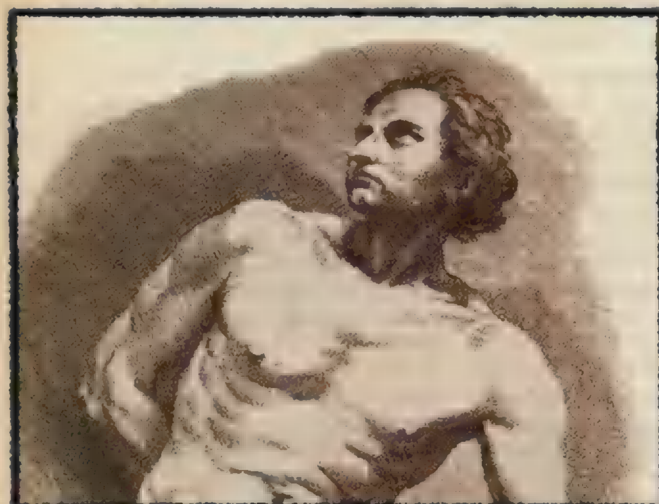
W przypadku rysowania grafiki przekraczającej objętość dostępnej pamięci, mamy możliwość czytania rysunku partiami i następnie ich edycję. Niewidoczna aktualnie część jest przechowywana na dysku. Program rozpoznaje kilka formatów graficznych takich jak: **DEEP, DELTA, ILBM, GIF, BMP, TARGA 32, RENDITIN, JPEG, SUN 32, SGI IMAGE**.

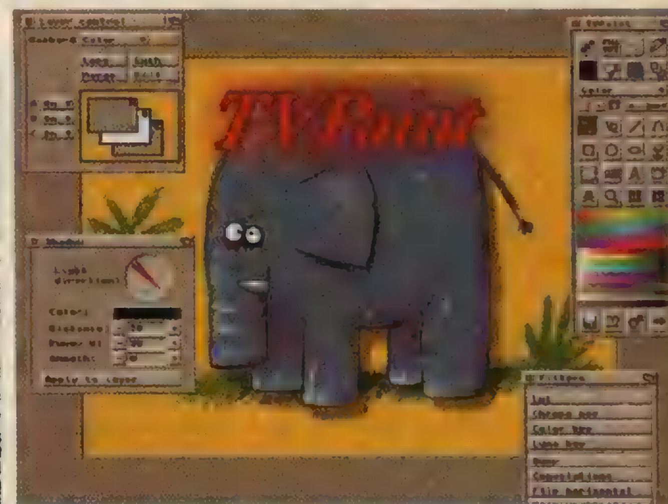
TVPaint 3.0 jest programem dedykowanym ludziom zafascynowanym tworzeniem grafiki na ekranie monitora i dla potrzeb telewizji (plansze), w czym niechybnie pomaga wspaniały antyaliasing i niektóre z filtrów.













TEST AMIGOWCA 3/95

TV-Paint

Cena/możliwości:	■■■■■■
Możliwości	■■■■■■■■■
Dokumentacja:	■■■■■■
Przyjazność:	■■■■■■■■■

BARDZO DOBRY

ZALETY: Praca na warstwach, wykorzystanie tabliczek graficznych czułych na nacisk, duża prędkość pracy, symulacja prawdziwych narzędzi rysunkowych (węgiel i kreda).

WADY: Tylko jeden poziom UNDO, ograniczenie do trzech warstw, duża pamięciożerność i zbyt wysoka cena.

WNIOSEK: Jest to bardzo dobry program malarski, przeznaczony do rysunku i zastosowań telewizyjnych.

PRODUCENT: TECSOFT 57000 Metz France
DOSTAWCA: Septima Computer
ul. Świętojańska 2/7,
85-017 Bydgoszcz,
tel. 45-50-16
ZGODNOŚĆ: 2.x, 3.x, karta graficzna systemu EGS, Picasso II, Retina
CENA: 21700 zł

Tomasz Hrycuniak

SCALA 500

Program SCALA, znany jest chyba wielu posiadaczom Amigi. Jego coraz nowsze wersje oferują coraz to większe możliwości. Rosną też wymagania sprzętowe tego doskonałego produktu. Dużo pamięci, dysk twardy, a ostatnio i szybki procesor, to niestety dopiero podstawa do wykorzystania tego programu. Posiadacze Amig w skromnych konfiguracjach nie powinni jednak załamywać rąk. Można bowiem sięgnąć po skromniejszą wersję tego wspaniałego programu, ale działającą poprawnie już przy 1 MB pamięci.

Scala 500 jest programem, do złudzenia przypominającym pierwowzór. Interfejs użytkownika pozostał bowiem prawie niezmieniony. Mamy więc typowy układ gadżetów, te same okna obsługi dysku, podobne możliwości edycji strony itd. Co zatem zostało usunięte, aby program działał przy 1 MB RAM? Otóż, przede wszystkim ograniczona została liczba dostępnych efektów, zarówno stronicowych, jak i wierszowych. Zlikwidowano oczywiście te najbardziej obciążające pamięć, pozostawiając wszystkie, pracujące przy zadanej wielkości RAMu. Rozwiązanie takie oceniam bardzo wysoko, gdyż pozwala ono na zapoznanie się z ideą pracy tego programu wszystkim użytkownikom skromnych modeli Amigi, wykonywanie prostych prezentacji i czołówek video, a jednocześnie gwarantuje bezproblemową "przesiadkę" na pełne wersje, gdy tylko ktoś wyposaży się w lepszy sprzęt. Dzisiaj jednak, chciałbym się skupić na tym, co oferuje **Scala 500** po uruchomieniu na A500 z 1 MB RAM i jedną stacją dysków.

Korzystając z gadżetów, umieszczonych w dolnej części ekranu głównego, możemy przygotować nową stronę prezentacji, wyświetlić ją, dokonać zmian, bądź skasować. Ponadto mamy do dyspozycji gadżety umożliwiające wczytanie i zapisanie skryptu oraz wywołujące ekran informacyjny i uruchamiające prezentację. Pracę rozpocząć trzeba od przygotowania stron. Jako tło, wczytywać można różnorodne grafiki, zarówno specjalnie przeznaczone do tego celu (tzw. *tekstury*), jak i inne obrazy, przygotowane choćby niezawodnym programem **DeluxePaint**. Istnieje również możliwość wygenerowania jednolitego tła w wybranej rozdzielczości i kolorze. Jeśli poszczególne tła mamy przygotowane, to zająć się można ich efektownym wprowadzeniem na ekran.

Dla każdej strony z osobna, wybrać możemy jeden z 40 dostępnych efektów. Są one różnorodne, mimo że w tej dziedzinie poczynione zostały dość duże oszczędności. Trudno by było opisać tu wszystkie możliwe sposoby pojawiania się strony. Wspomnę więc tylko, ze do dyspozycji mamy wsuwanie, odkrywanie różnymi wzorami, przetasowania itp. Przy odrobinie pomysłowości, można z tego ułożyć całkiem zgrabną prezentację, niewiele ustępującą tym, generowanym pełnymi wersjami Scali. Sprawdza się bowiem w tej dziedzinie stare powiedzenie: "co za dużo, to nie zdrowo". Przeładowanie prezentacji najefektowniejszymi nawet trikami da bowiem znacznie gorszy efekt, niż kilka prostych, lecz trafnie dobranych "ewolucji" naszych stron.

Każdy pojedynczy efekt, może odbywać się z regulowaną w skali od 1 do 10 prędkością. A poszczególne strony pozostawać na ekranie mogą ustaloną (w sekundach) długość czasu lub oczekiwać na wciśnięcie klawisza myszki. Także i tymi możliwościami gospodarować należy ostrożnie. Efekty wykonywane zbyt szybko, będą po prostu słabo widoczne. Coś tam na ekranie zamiga i pojawi się nowa strona, lecz nie bardzo będzie widać, jak to się stało. Jeśli jednak przesadzimy w drugą stronę, to nasz pokaz może być nieco nudnawy. Jeżeli chodzi o czas pokazywania na ekranie poszczególnych stron, to podstawą jego wyznaczenia będzie zawartość. Gdy będzie to plansza przedstawiająca logo firmy, czy jeden duży napis, to powinna ona zniknąć dosyć szybko. Jeżeli natomiast będzie to strona, zawierająca dosyć długi tekst np. ofertę firmy, czy spis osób biorących udział w uroczystości, to pokazywać ją należy tak długo, jak wymaga tego spokojne, wolne czytanie tekstu.

Poza efektownym pojawianiem się przygotowanych wcześniej stron, Scala 500 umożliwia jeszcze umieszczanie na nich napisów. Do ich tworzenia wykorzystać możemy wszystkie czcionki dostępne w systemowym katalogu **fonts:**, zarówno kolorowe, jak i czarno-białe. Potrzebne napisy można swobodnie rozmieścić na stronie w ich docelowych położeniach, a teksty uatrakcyjnić przez włączenie podkreślenia, pogrubienia, pochylenia, typowego cienia, efektu pseudo 3D, czy zmiany barw poszczególnych elementów. Ponadto można swobodnie regulować, wszelkie parametry typu: wielkość i kierunek cienia, grubość linii podkreślenia, odległości między literami itp. Daje to w połączeniu z automatycznym centrowaniem lub dosuwaniem do prawej bądź lewej strony, naprawdę duże możliwości i zarazem wygodną obsługę.

Każdy z tak zdefiniowanych tekstów, możemy jeszcze wprowadzić na stronę w wybrany przez siebie sposób. Do dyspozycji mamy tym razem 34 efekty. Są to w większości typowe "wjazdy" napisu z różnych stron oraz odsłanianie na różne sposoby np. spirala, żaluzje. Niektóre z tych efektów, wywołane z menu, odno

Ekran główny programu.

Ekran informacyjny.



szą się do całych stron. Można do tego dołączyć jeszcze niepozornie wyglądającą opcję, pozwalającą na wczytanie z dysku obiektu zgranego jako *brush*. Wbrew pozorom, pozwala to na znaczne poszerzenie naszych możliwości. Obiekt taki może bowiem przedstawiać dowolny kształt (np. *logo* firmy) i pojawiać się na ekranie na takich samych zasadach jak teksty. Oznacza to, że stoją przed nami otworem wszystkie możliwości edycji dla nich przeznaczone (cień, 3D, *outline* itd.). Dostępne są też wszystkie triki związane z pojawianiem się tekstu na ekranie. Dotyczą one *brusha* w takim samym stopniu jak typowego napisu. Wykonanie "wlatujących", prostych rysunków nie będzie zatem stanowiło problemu, a zapewniam wszystkich, że może to bardzo uatrakcyjnić nasz pokaz. Przy dobieraniu efektów obowiązują podobne zasady co przy stronach, jeśli idzie o czas i nagromadzenie trików. Warto o tym pamiętać, gdyż błędy w tej materii mogą zepsuć najlepiej nawet przygotowany pokaz.

Jak wynika z powyższych rozważań, to co oferuje nam Scala 500, nie jest może tak imponujące jak oferta pełnych wersji tego programu. Można jednak zaryzykować stwierdzenie, że przy umiejętnym wykorzystaniu i ten program może pozwolić na przygotowanie profesjonalnie wyglądającej prezentacji. Pamiętać przy tym trzeba, w jakim celu wprowadzono wszystkie ograniczenia. Chodziło przede wszystkim o umożliwienie pracy przy skromnej konfiguracji komputera. 1 MB RAM i 1 stacja dysków to dzisiaj niewiele, nawet dla przeciętnego gracza, nie mówiąc już o video i pokazach multimedialnych. Trzeba więc cieszyć się z tego co mamy w Scali 500 i z czego możemy korzystać, nawet na najprostszym komputerze. Z tego względu program ten polecam wszystkim, stawiającym dopiero pierwsze kroki we wspomnianych wcześniej dziedzinach. Będą mogli bowiem niewielkim kosztem, wykonać całkiem ładne czołówki do rodzinnych filmów i przy okazji zapoznać się z wykorzystaniem Amigi przy obróbce filmów video. Początkowo na małą skalę, prawdopodobnie nawet bez **genlocka**, ale i modulator zapewnia podstawową operację, czyli nagranie wyników naszej pracy na taśmę video. Można też spróbować ustawić komputer w szkole i przy pomocy skali przygotować kawałek jakiejś interesującej lekcji dla grupy kilku osób - zamiast mazania po tablicy nawet **Scala 500** pozwoli nam na pokaz prostych zależności na ekranie telewizora. W takim przypadku oczywiście teksty muszą być odpowiednio duże.

Jeśli w miarę upływu czasu okaże się, że praca ze **Scalą** będzie czymś więcej niż zabawą, to z pewnością znajdą się fundusze na lepszy sprzęt i program. Wtedy doświadczenia wyniesione z pracy na Scali 500, będą naprawdę cenne i pozwolą szybko opanować nowe możliwości sprzętu i oprogramowania. Na razie jednak, życzę powodzenia w wykorzystywaniu opisywanego tu programu i wielu udanych "produkcji". ❑



Okno edycji tekstu na stronie.


Wybór efektów stronicowych.


Wybór efektów wierszowych.

TEST AMIGOWCA 3/95

Scala 500

Możliwości:	■■■■■■	DOBRY
Dokumentacja:	■■■■■■	
Przyjazność	■■■■■■■	

ZALETY: Praca na Amigach w bardzo skromnej konfiguracji. Interfejs użytkownika bardzo podobny do występującego w pełnych wersjach programu.
WADY: Brak kilku bardzo przydatnych funkcji (np. obsługi dźwięku).
WNIOSEK: Dobry program do amatorskiego tworzenia czołówek video i prostych prezentacji. Pracuje poprawnie na najprostszych modelach Amigi, zapewniając całkiem dobre wyniki przy niewielkich kosztach.

PRODUCENT: Scala AS
Waldemar Thranesgt. 77
0175 Oslo, Norwegia
tel. (252) 227-7013
ZGODNOŚĆ: 1.3, 2.x, 3.x

Tomasz Kokoszczyński

KEYBOARD CADET, CZYLI KLAWIATUROWY UCZEŃ

W zeszłym miesiącu opisałem rodzimy program do nauki palcowania po klawiaturze: "Pisać każdy może...". Dzisiaj zajmiemy się stareńkim, ale ciągle jeszcze niezwykle przydatnym produktem: "Keyboard Cadet". Program ten "nauczył" mnie pisać, mniej więcej tak jak pisać należy - bezwzrokowo i w miarę wszystkimi palcami.

Keyboard Cadet powstał w latach 1986/87 i dziwnym trafem jest jedynym tego typu programem, który do zeszłego roku wpadł mi w ręce. Być może był on dla mnie na tyle satysfakcjonujący, że nie miałem potrzeby szukania czegoś innego, a być może po prostu takie rzeczy do nas nie docierają (z tego co wiem istnieje niemiecki **Schreibkurs** - kurs maszynopisania, w najnowszej wersji 2.0, wydany przez ***Oase*** w cenie [illegible] DM). Mniejsza o to - ważne, że dla Twoich potrzeb **Keyboard Cadet** będzie w zupełności wystarczający.

Program zrobiony jest dosyć prosto, żeby nie powiedzieć prymitywnie i w pierwszym momencie sprawia wrażenie gry dla dzieci w przedziale wieku 5-7 lat. Potem jednak okazuje się, że wszystko co być powinno zostało [illegible] nim zawarte.

Po uruchomieniu programu znajdujesz się jakby [illegible] sterowni statku kosmicznego. Przed sobą masz ekran [illegible] siatką celownika, zaś poniżej panel sterujący całym rozwojem gry. Na początku wybierz "misję" do odbycia.

Oczywiście poszczególne misje [illegible] nic innego jak kolejne ćwiczenia z maszynopisania. Uczysz się tu prawidłowego ułożenia palców na poszczególnych klawiszach - **ASDF** - cztery palce dłoni lewej i **JKL;** - cztery palce dłoni prawej. Kciuki obsługują naprzemiennie spację. Jeśli skończymy pisać jakiś wyraz palcem lewej ręki to spację piszemy kciukiem prawej i *vice versa*.

Po pstryknięciu na klawisz **"Cadet training"** musisz jeszcze dopełnić formalności i wpisać swoje imię, po czym "gra" zaczyna się na dobre. Z otchłani kosmosu atakują Cię poszczególne literki, Ty zaś musisz je "zgasić" naciskając odpowiedni klawisz. Jeśli będziesz zbyt długo zwlekać to literka rozpryśnie się o ekran ochronny Twego statku, [illegible] Ty stracisz jedno "życie".

Dosyć dużym udogodnieniem jest klawiatura pod ekranem. W trakcie gry, w jej początkowej fazie, wyświetlane jest na niej prawidłowe ułożenie rąk, [illegible] także palec, którym powinieneś nacisnąć dany klawisz. Pozwala to na bezbolesne wyuczenie - któremu palcu, przyporządkowano dany klawisz. Nie musisz w tym celu patrzeć na klawiaturę, co jest przecież zupełnie niewskazane. Oczywiście na początku zdarzają się jeszcze pojedyncze zerknięcia, ale nauka przebiega tak szybko i sprawnie, że po krótkim czasie wstukujesz bezboleśnie wszystkie litery. Dzięki temu, że nauka odbywa się skokami i na raz masz do opanowania jedynie kilka klawiszy, to przybiera ona raczej formę rozrywki. Po prostu nie zauważasz, kiedy zaczynasz prawidłowo trzymać ręce i wciskać odpowiednie klawisze bez patrzenia na klawiaturę. Po lekcji pierwszej przychodzą lekcje kolejne. Uczysz się obsługi wszystkich klawiszy, następnie klawiszy z wciśniętym ***Shiftem***, klawiszy cyfr i na koniec znaków "dziwnych", jak np. **!@#$%^&*()_+l**.

Każda lekcja kończy się malutkim testem [illegible] różnymi zestawieniami określonych znaków. [illegible] ekranie pojawia się krótki, nieraz nic nie znaczący napis, a Ty masz za zadanie po prostu go wpisać. Oczywiście możesz się przy tym mylić wielokrotnie (może się to wiązać z utratą życia). Pomyłki nie są tu tak restrykcyjnie przestrzegane jak w klasycznym kursie maszynopisania. Ot, po prostu Twoim zadaniem jest prawidłowe wpisanie kolejnej litery i kursor nie przeskoczy dalej jeśli jej nie wpiszesz. Oczywiście po każdym wyrazie jest spacja, o której często się zapomina.

Po lekcjach z klawiszologii przychodzi czas [illegible] rzeczy poważniejsze. Teraz wpisujesz wyrazy, [illegible] potem całe zdania i akapity tekstu. Przy okazji ucząc się sprawdzasz nabytą wiedzę. Przed ćwiczeniem jest krótkie angielskie wyjaśnienie [illegible] czym ono polega. Masz tu też możliwość wybrania typu pisania: na maszynie, czy na edytorze.

Wprawdzie istnieje możliwość dopisania polskich tekstów, ale niestety polskie literki stanowią później przeszkodę nie do pokonania, ponieważ nie daje się ich wywołać z klawiatury. Może ktoś znajdzie na to jakieś lekarstwo i da nam znać?

Podsumowując: wprawdzie **Keyboard Cadet** nie daje możliwości nauki pisania polskich liter, jednak jest to program na tyle przyjaźnie zrobiony i [illegible] tyle użyteczny, że każdy początkujący "maszynista" z pewnością po niego sięgnie. ❑



Klawiatura.



Ćwiczenia.



Tytuł.



Panel.

TEST AMIGOWCA 3/95

Keyboard Cadet

Możliwości:	■■■■■■■■■	DOBRY
Dokumentacja:	■■■■■	
Przyjazność:	■■■■■■■■	

Zalety: Duża łatwość obsługi i wzbudzanie dosyć sporej motywacji do ćwiczeń. Duże, wyraźne litery.
Wady: Brak możliwości pisania z polskimi literami. Program nie występuje obecnie [illegible] sprzedaży.
Wniosek: Doskonały [illegible] godny polecenia [illegible]mu początkującemu "maszyniście".

PRODUCENT: MindScape
60 Leveroni Court
Novato, CA 94949
[illegible]
tel. (415) 883-3000

ZGODNOŚĆ: KS1 [illegible] KS2.0, KS3.0,
możliwość instalacji na HD
(wyjście z programu kończy się resetem).

Tomasz Kokoszczyński

DRUKOWANE STUDIO

Wielu amigowców ma problemy z wyciśnięciem ze swoich drukarek tego co producent w nie wcisnął. Tekst i owszem - da się wydrukować i to nawet z polskimi literami. Grafika też wyjdzie, ale czasami nie jest w maksymalnej rozdzielczości drukarki, a już z kolorami problemy mają praktycznie wszyscy.

Rozwiązaniem tych wszystkich dylematów jest program **Studio 2.0**. Praktycznie nie ma w tej chwili drukarki, której nie można by było obsłużyć tym programem. Drivery, które oferuje są oczywiście bez polskich liter, ale te można uzyskać przy użyciu driverów spolszczonych. Studio natomiast zapewnia pełne wykorzystanie możliwości graficznych naszej drukarki. Po tym jak Commodore puścił sprawę driverów na żywioł, zajmując się tylko od czasu do czasu ich "nowelizacją", **Studio** jawi się prawdziwym objawieniem.

Pakiet **Studia** został podzielony na dwie części. Program właściwy, którego zadaniem jest dokonanie wydruku, [illegible] zestaw dodatkowych driverów dla naszej ulubionej drukarki. Driverów nie będę wymieniał, ponieważ zajęłoby to chyba całe miejsce przeznaczone na opis tego programu. **Studio** oferuje praktycznie wszystko [illegible] do drukowania jest potrzebne i trzeba mieć naprawdę egzotyczną drukarkę, żeby się [illegible] wydruk "nie załapać".

Najważniejszym chyba momentem użycia programu jest jego właściwe zainstalowanie. Tu wybieramy dodatkowe drivery, tu ustalamy niektóre z jego preferencji, tu wreszcie wskazujemy, gdzie ma się podziać właściwy program, czyli: **Studio**.

Nowy driver można bezproblemowo zainstalować w preferencjach. Ja wybrałem dla testu ***LaserJeta 4P*** i driver do niego pojawił się jako **LaserDriver**, po wybraniu opcji **Printer** z preferencji.. Wystarczyło teraz zresetować system, zaznaczyć driver i już można było słać wydruki na tą miłą drukarkę. No oczywiście wcześniej należało dokładnie ustawić preferencje drukarki (Patrz rys. 1).

Rys. 1. Ustawiamy preferencje "laserówki".

Rys. 2. Stopnie szarości na życzenie.

Preferencje te nie są oczywiście tak ubogie jak to ma miejsce w systemie Amigi. Ich ustawianie jest poza tym [illegible] wiele przyjemniejsze - tak jak to widać na rysunku (Patrz rys. 2).

Szczególnie "mocnym" akcentem było wybieranie trybu cieniowania szarego koloru. Chodzi tu mniej więcej [illegible] wzorki, jakimi ten kolor zostanie "zarysowany". (Patrz rys. 3, 4) Wzorki te są czasami jednak tak przemyślne, że wcale ich nie widać na gotowym wydruku.

Jednym zdaniem: tylko wybierać i przebierać w drukarkowym bogactwie.

Największym rarytasem jest oczywiście sam program **Studio**. Po jego wywołaniu ukazuje się nam requester czekający na wybranie nazwy grafiki, którą chcemy drukować. Gdy już to zrobimy ukaże nam się okno główne programu. Grafiki mogą być oczywiście w różnych formatach: ***IFF, GIF, Targa, JPEG***.

Z okna programu możemy wywołać praktycznie wszystkie parametry wydruku i odpowiednio je zmienić. Ustawienie marginesów, wielkości wydruku, jego ułożenia na stronie staje się po prostu dziecinną igraszką.

Oczywiście najciekawsze jest ustawianie trybu wydruku kolorowego. Możliwe jest to dzięki specjalnemu systemowi zarządzania kolorem: **CMS** - *Color Management System*. Po wielu próbach i korekcjach można osiągnąć praktycznie taki efekt jak na monitorze. Tego nie da się uzyskać innym driverem!

Wydruki uzyskane z programu **Studio** i z driverów Workbencha nie są praktycznie ze sobą porównywalne. Żaden Workbench nie wyciśnie z naszej drukarki, tego co zrobi z nią **Studio**.

Rys. 3. Można cieniować "cegłówkami".

Rys.4. Normalne cieniowanie też wchodzi w rachubę.

Dodatkową zaletą **Studia** jest możliwość dobierania sobie profili do poszczególnych warunków wydruku (papier, *dithering*, rozdzielczość wydruku). Profile te po zapisaniu, można potem załadować i znowu otrzymamy najlepszy wydruk z możliwych.

Gdy już mamy jakościowo dobry wydruk to możemy do niego zastosować kilka dodatkowych efektów, jak: lustrzane odbicie, negatyw, wzmocnienie kontrastu, wyskalowanie jasności grafiki na wydruku, czy zarysowanie jego ostrości. Studio naprawdę zasługuje na swoją nazwę. ❑

TEST AMIGOWCA 3/95

Studio 2.0

WYBITNY

Cena/możliwości:	■■■■■■■■
Możliwości:	■■■■■■■■■■
Dokumentacja:	■■■■■■■■■
Przyjazność:	■■■■■■■■■

ZALETY: Pakiet "drastycznie" poprawiający możliwości wydruku. Poprzez operacje [illegible] kolorach pozwala uzyskać doskonałe odzwierciedlenie tego co widać na monitorze.

WADY: Pełna obsługa wymaga obszernej wiedzy w "temacie" wydruku

WNIOSEK: Godny polecenia [illegible] początkującym, jak i mocno zaawansowanym "drukarzom"

PRODUCENT: Arxon GmbH
Assenheimer Str. 17
60489 Frankfurt, RFN
tel (0049) (69) 97 84 10-0
fax (0049) [illegible] 97 84 10-30

ZGODNOŚĆ: KS 2.x KS 3.x

CENA: 129 DM



Adam Gregrowicz

PUBLIC DOMAIN 3/95

W marcu jak w garncu. Przysłowia są prawdziwą mądrością narodów, bo i u nas się trochę namieszało. Po pierwsze, ostatnie i najważniejsze rozpoczynamy wydawanie nowej serii dysków public domain. Będzie ona przygotowywana równolegle z dotychczasową, więc od dzisiaj co miesiąc będziemy Wam oferować po kilka nowych dysków z programami PD.

Dotychczasowa seria będzie taka jak dotąd, czyli na dysku będą programy mniejsze, za to będzie ich kilka i o różnej tematyce. Nowa seria natomiast zawierać będzie programy większe, wręcz duże (nawet takie, które po rozpakowaniu nie mieszczą się na jednej dyskietce). Dyski z "dużej" serii będą umieszczone w SKLEPIE AMIGOWCA.

Na początek jednak to, co znajdziecie na dysku PD #3/95 Amigowca:

1. Eco Disk V1.19

EcoDisk to program w stylu **FileManagera**. Pozwala na manipulowanie plikami (kopiowanie, zmiana nazwy, kasowanie itp.) za pomocą myszki dużo szybciej i wygodniej niż przy korzystaniu z *Workbencha* lub *CLI*.

EcoDisk ma 19 wbudowanych komend, a oprócz tego pozwala na "podczepienie" zewnętrznych programów (do oglądania obrazków, edycji tekstu itp.).

EcoDisk został napisany w 100% w asemblerze, przez co jest bardzo mały i szybki. Wszystko w EcoDisku można przekonfigurować, od rozdzielczości ekranu poczynając, a na położeniu i komunikatach w menu kończąc.

Przy wywołaniu EcoDisku z *CLI* można użyć kilku parametrów:

NPUB - po uruchomieniu nie jest wyświetlane okienko z informacjami o programie.

HIDE - uruchamia EcoDisk w trybie ukrytym (wywołanie następuje po wciśnięciu lewego klawisza Amiga razem z klawiszem E).

CONFIG <nazwa_pliku> - umożliwia uruchomienie EcoDisku ze wskazanym plikiem konfiguracyjnym (to ta nazwa pliku po słowie CONFIG).

Dwóch pierwszych opcji (**NPBU** i **HIDE**) można także używać jako *ToolTypes* w ikonie programu.

Menusy.

Menu "**PROJECT**":

Hide - "Ukrycie" EcoDisku. Zostaje zamknięty ekran programu, a powrót do normalnego trybu pracy, przy standardowej konfiguracji, uzyskuje się przez wciśnięcie jednocześnie lewego klawisza Amiga i klawisza E.

Quit - Wyjście z programu (a jakże by inaczej).

About - Informacja o autorze i programie.

Menu "**COMMANDS**":

Module info - Wyświetlenie informacji o właśnie odgrywanym module muzycznym.

Format - Formatowanie dysków.

Menu "**PREFERENCES**":

Language - wybór języka (do wyboru są wersja angielska i francuska).

Config - wczytanie nowego pliku konfiguracyjnego.

Screen - wybór rozdzielczości ekranu.

Palette - zmiana kolorów.

Font - zmiana rozmiaru czcionki (do wyboru 8, 9 lub 11).

Default output - zdefiniowanie standardowego wyjścia dla zewnętrznych komend. Standardowo okienko:

"CON:////EcoDisk".

Line format - definiowanie sposobu wyświetlania informacji o pliku. Do definiowanie używa się liter **SADCN**, gdzie **S** - rozmiar pliku, **A** - atrybuty pliku, **D** - data utworzenia pliku, **C** - komentarz dołączony do pliku, **N** - nazwa pliku. Nazwa pliku występuje zawsze na pierwszym miejscu, ale można ją dodać jeszcze w innym miejscu.

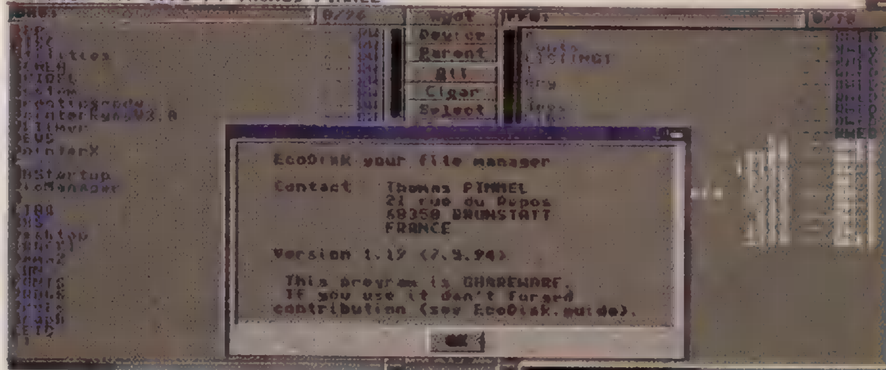
Buffers - rozmiar bufora w pamięci (w KB) używanego podczas kopiowania plików (gdy EcoDisk nie kopiuje, pamięć ta nie jest używana).

Hotkey - ustalenie jakim klawiszem (razem z lewym klawiszem Amiga) przywoływany będzie EcoDisk po wykonaniu funkcji "**Hide**".

Players volume - ustalenie głośności odtwarzanego modułu (od 0 do 64).

Players speed - dopasowanie prędkości odtwarzania modułu. Standardowo ustawione na 0. Podanie innych wartości powoduje odtwarzanie modułu wolniej (wartości ujemne) lub szybciej (wartości dodatnie) niż oryginalnie.

Flags - włączenie/wyłączenie wszelkiego rodzaju ostrzeżeń przed skasowaniem plików, systemowych komunikatów o błędach i tym podobnych rzeczy.



EcoDisk.



Sort - określenie sposobu sortowania nazw plików przed wyświetleniem (***Alphabetical*** - alfabetycznie, ***By size*** - od pliku najmniejszego do największego, ***By date*** - od plików najstarszych do najmłodszych).

Date - określenie formatu zapisu daty (MM-DD-YY - miesiąc-dzień-rok, DD-MM-YY - dzień-miesiąc-rok).

Save - nagranie ustawień na dysk (do katalogu **ENV:**).

Use - to samo co wyżej.

Reload - wczytanie ustawień z dysku.

Menu **"TOOLS"**

W menu tym można dodawać swoje własne pozycje.

W EcoDisk wbudowane jest 19 komend, o następujących nazwach i działaniu:

ALL - zaznaczenie wszystkich plików i katalogów w aktywnym oknie plików.

CLEAR - "odznaczenie" wszystkich zaznaczonych plików i katalogów w aktywnym oknie.

COMMENT - dodanie komentarza do pliku.

COPY - skopiowanie pliku lub katalogu.

DELETE - skasowanie pliku lub katalogu.

DSELECT - "odznaczenie" plików o nazwach pasujących do podanego wzoru.

DEVICE - wybór urządzenia, którego katalog wyświetlany jest w aktywnym oknie.

LINK - umożliwia zdefiniowanie "powiązań" tak jak DOSowska komenda ***LINK***.

MAKEDIR - utworzenie nowego katalogu.

MOVE - przeniesienie (skopiowanie i skasowanie w starym miejscu) pliku lub katalogu.

PARENT - zmiana aktualnej ścieżki o jeden poziom w dół.

PLAY - odtworzenie modułu muzycznego. EcoDisk odtwarza moduły zapisane w standardzie ***MED***, ***ProTracker***, ***EMS*** i ***Sound-Monitor***. Odtwarzanie modułu nie blokuje EcoDiska i można nim w tym czasie wykonywać inne operacje (np. kopiować). Przerwanie odtwarzania modułu uzyskuje się przez wciśnięcie klawisza **ESC**.

PROTECT - zmiana atrybutów pliku.

READ - wyświetlenie zawartość pliku. (w postaci tekstu lub liczb szesnastkowych - wyboru trybu dokonuje EcoDisk automatycznie w zależności od zawartości pliku).

RENAME - zmiana nazwy pliku lub katalogu.

ROOT - zmiana aktualnego katalogu na podstawowy (czyli sama nazwa urządzenia bez podkatalogów).

SEARCH - poszukiwanie pliku o podanej nazwie.

SELECT - zaznaczenie plików o nazwach pasujących do podanego wzoru.

SIZE - wyświetlenie długości plików znajdujących się we wskazanym katalogu.

Konfiguracja EcoDisku.

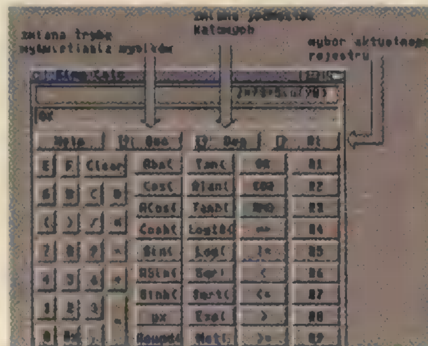
Dzięki plikom konfiguracyjnym można zmienić funkcje gadżetów wyświetlanych w kolumnie pośrodku ekranu, dodać własne pozycje do menu **"TOOLS"**. Można także zdefiniować reakcje EcoDisku na poszczególne typy plików (aby, na przykład, przy kliknięciu na plik IFF uruchamiana była automatycznie oglądarka do obrazków). Po dokładne informacje tworzenia plików konfiguracyjnych odsyłam do oryginalnej instrukcji EcoDisku. Nie jest to zajęcie zbyt skomplikowane, ale opisanie go zajęłoby zbyt dużo miejsca.

Autor: Thomas Pimmel

Wymagania: KS 2.04+

2. King Calc

King Calc to prawdziwy król wśród kalkulatorków. Pozwala na pracę w trybie dziesiętnym i szesnastkowym oraz, co ciekawe, pozwala na mieszanie liczb dziesiętnych i szesnastkowych w jednej linii. Potrafi wykonywać także operacje logiczne typu **AND, OR, XOR** i operacje logiczne typu **TRUE, FALSE**. Te ostatnie wykonuje się korzystając ze znaków '**==**', '**!=**', '**<**', '**<=**', '**>**', '**>=**'. Przykładowo '6==6' da wynik 1, a '6==7' da 0. Zapis dla operacji tego typu są identyczne jak w języku C. Oprócz tego oferuje dziewięć rejestrów, których zawartość można bardzo łatwo wykorzystywać w równaniach. Każdy rejestr może zapamiętać albo jakąś liczbę, albo całe równanie operujące na innych rejestrach.



Gadżety King Calca.

Wprowadzanie równań.

Każde równanie wprowadzane bądź z klawiatury, bądź poprzez klikanie w gadżety, pojawia się w okienku pseudo-wyświetlacza. Obliczenie wartości wprowadzanego równania następuje dopiero po naciśnięciu klawisza ENTER lub wciśnięciu gadżetu ze znakiem '**=**'. Jeśli rozwiązanie podanej funkcji może być określone liczbą, to jej wartość zostaje wyświetlona w okienku wyświetlacza i przypisana do aktualnego rejestru. Jeśli natomiast równanie zawiera inne, nie określone jeszcze rejestry, to aktualnemu rejestrowi zostanie przypisane całe równanie. Jeżeli równanie zawiera funkcje trygonometryczne, to wynik obliczeń zależy od ustawienia typu jednostek kątów.

Zapis równań.

Liczby szesnastkowe - zapisywane są w standardzie znanym z języka C, czyli przez poprzedzenie ich znakami '**0x**'. Przykładowo zapis 0x0A oznacza w systemie dziesiętnym liczbę 10. Liczby szesnastkowe mogą być mieszane z liczbami dziesiętnymi. Równanie 0x0A+16 da w wyniku 26.

Wykładniki - liczby typu 1600000, czyli 1.6 razy 10 do potęgi 6 mogą być zapisywane z wykorzystaniem literki '**E**'. Zapis taki wygląda: '1.6E6'. Uzyskuje się go za pomocą myszki wykorzystując gadżet '**E**' z klawiatury liczb szesnastkowych.

Potęgowanie - uzyskuje się za pomocą gadżetu '**yx**' lub z klawiatury przez znak '!'. Przykładowo 4 do potęgi 5 zapiszemy '4!5'.

Jednostki kątów.

King Calc potrafi obliczać funkcje trygonometryczne na stopniach - ustawienie '**Deg**' - lub na radianach - przy ustawieniu '**Rad**'.

Wybór aktualnego rejestru.

Wyboru aktualnego rejestru dokonuje się klikając na gadżet wyboru rejestrów. Pojawiają się na nim kolejno nazwy rejestrów od '**R1**' do '**R9**'. Jeśli wybrany rejestr ma już przypisaną jakąś formułę (liczbę lub równanie) zostaje ona wyświetlona w ramce bezpośrednio pod okienkiem wyświetlacza.

Ustawienie trybu wyświetlania wyników.

Wyniki mogą być wyświetlane jako liczby dziesiętne lub szesnastkowe. Wyboru dokonuje się przez kliknięcie w gadżet zmiany typu wyników. Napis '***Dec***' oznacza wyniki przedstawiane dziesiętnie, natomiast '***Hex***' - szesnastkowo.

Wymagania: 0,5 MB, KS 2.04+



3. Logic Shop V1.0

Program służący do definiowania i testowania prostych układów zbudowanych z bramek logicznych. Dzięki zastosowaniu interfejsu graficznego jest bardzo wygodny w użyciu. Logic Shop pozwala na definiowanie schematów z następujących elementów:

- dwuwejściowej bramki **OR**,
- dwuwejściowej bramki **AND**,
- bramki **NOT**,
- przelotek pozwalających na zdefiniowanie połączeń krzyżujących się, ale nie połączonych ze sobą,
- węzłów, które pozwalają na zwarcie ze sobą do czterech połączeń,
- wskaźnika, wyświetlającego stan danej linii,
- przełącznika z wyjściem z prawej,
- przełącznika z wyjściem z lewej.

Przełączniki służą do podawania stanów 0 lub 1 na wejścia bramek. Po uruchomieniu symulacji klikając na przełączniki można zmieniać ich ustawienia.

Elementy zostały wymienione w kolejności występowania w liście ikon elementów na ekranie programu (to ważne, bo ikonki nie są zbyt czytelne).

Pozycje w menu Logic Shopa to:

NEW - Skasowanie układu bez nagrywania.

OPEN - Wczytanie schematu układu (na dysk nagrane są przykładowe układy - są to pliki z rozszerzeniem '*.circuit*').

OPEN CHIP - W tej wersji jeszcze nie działające, a mające służyć do wczytywania definicji układów scalonych.

SAVE - Nagranie definicji układu.

SAVE CHIP - W tej wersji nie działa.

ABOUT - Informacja o programie.

QUIT - Wyjście z programu.

BUILD - Przejście w tryb ustawiania elementów. Po wybraniu 'BUILD' można wybierać typ elementów z paska po prawej stronie ekranu i ustawiać je w oknie głównym. Postawienie elementu na innym, już istniejącym powoduje skasowanie tego starego.

DELETE - Włączenie trybu kasowania elementów. W tym trybie kliknięcie na elemencie w schemacie powoduje jego skasowanie.

LINK - Tryb definiowania połączeń. Połączenie wykonuje się poprzez kliknięcie na element w schemacie i wybranie z której nóżki ma połączenie wychodzić. Następnie trzeba kliknąć na elemencie docelowym i wybrać, do której nóżki tego elementu owo połączenie ma być podczepione.

UNLINK - Tryb kasowania połączeń. Działa podobnie jak tryb "LINK', ale wskazane połączenie jest kasowane.

RUN - Rozpoczęcie symulacji układu. Podczas symulacji można zmieniać stany generowane przez przełączniki i obserwować zmiany na wskaźnikach (oczywiście najpierw trzeba je odpowiednio podłączyć).

HALT - Zatrzymanie symulacji działania układu.

Autor: Kenny Nagy

Wymagania: 1 MB, KS 1.3+ (ale pod KS 1.3 nie działa nagrywanie i wczytywanie układów).

4. SunClock V1.0

Jeszcze jedna odmiana zegarka. Tym razem dosyć nietypowa, bo wyświetlająca na mapce, która część kuli ziemskiej jest aktualnie oświetlona przez słońce. Mapka standardowo jest wyświetlana jako malutkie okienko na *Workbenchu*, ale można ją powiększyć do rozmiarów całego ekranu.

SunClock można wywoływać z okienka *CLI* z wieloma opcjami. Opcje te są identyczne z *ToolTypes* ustawianymi w ikonce programu:

LEFT=n - Ustawienie współrzędnej **X** (poziomej), dla okienka SunClocka na ekranie Workbencha (na przykład LEFT=100).

TOP=n - To samo co wyżej, ale dla współrzędnej **Y** (pionowej).

DONOTADJUST - Po ustawieniu tej opcji SunClock wyświetla po uruchomieniu okienko dwa razy wyższe niż bez tej opcji. Standardowo używa się jej dla *Workbencha w interlace*. Uwaga: w systemie 1.3 zapis tej opcji w *ToolTypes* powinien wyglądać tak: DONOTADJUST= (ze znakiem równości na końcu).

FULLSCREEN - Z aktywną tą opcją SunClock startuje od razu z mapą na cały ekran, w przeciwnym wypadku startuje z mapką w małym okienku. Uwaga: w systemie 1.3 zapis tej opcji w *ToolTypes* musi wyglądać następująco: FULLSCREEN=.

Uwaga: Powyższe opcje MUSZĄ być zapisane wielkimi literami.

Podczas działania SunClocka zmianę rozmiarów mapki uzyskuje się przez dwukrotne kliknięcie w mapę lub przez zaznaczenie lub odznaczenie "ptaszka" w menu **"Iconize"**.

Aby SunClock pokazywał właściwie czas wymagane jest ustawienie przesunięcia naszego lokalnego czasu od czasu Greenwich. Robi się to przez ustawienie zmiennej systemowej **TZ**. Ma ona następujący format: **ZZZnDDD**, gdzie:

ZZZ - nazwa strefy czasowej użytkownika (np. **PST**),

n - "odległość" w godzinach od Greenwich,

DDD - nazwa strefy czasowej użytkownika w momencie zachodu słońca **ZZZnDDD**

Przykładowe ustawienie dla Polski może wyglądać '**PDT1**'.

Ustawienie zmiennej systemowej **TZ** uzyskuje się komendą '***SetEnv TZ PDT1***' (przykład dla Polski).

Do programu został dołączony pełny tekst źródłowy w języku C (kody źródłowe znajdują się w katalogu 'SunClock/source' i są spakowane PowerPackerem).

Autor: Mark Waggoner

Wymagania: 0,5 MB, KS 1.3+

5. Harrier Attack.

Prosta i niewielka gra znana z ZX Spectrum. Ci z Was, którzy kiedyś mieli styczność ze "Spectrumną" na pewno pamiętają grę pod takim samym tytułem. W wersji amigowskiej chodzi dokładnie o to samo co w pierwowzorze, czyli o przelot nad wrogim terytorium i zbombardowanie największej ilości budynków. Jednocześnie należy wystrzegać się nieprzyjacielskich myśliwców i oczywiście wszelkiego rodzaju pagórków.

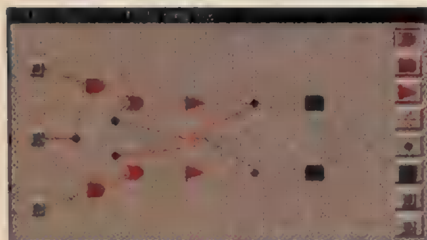
Do sterowania naszym Harrierem używa się tylko i wyłącznie klawiatury wybierając z jednego z dwóch standardowych definicji klawiszy lub samemu je definiując.

Pozycje w rozwijalnym menu:

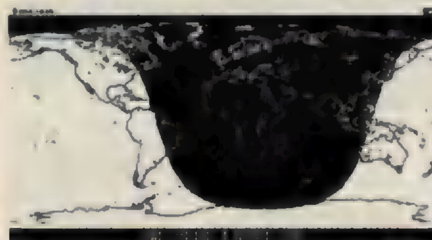
Menu '**Game**' - pozycje 'Level 1' do 'Level 5' zaczyna grę na wybranym poziomie trudności (od 1 do 5).

Menu '**Options**' pozwala na ustawienie kilku parametrów gierki:

Controls - wybór definicji klawiszy sterujących samolocikiem.



Logic Shop symulujący przerzutnik JK.



Tam gdzie jasno, tam właśnie świeci





Latanie Harrierem to jest to!

Traditional - specjalny tryb dla weteranów ZX Spectrum. Klawisze zdefiniowane są tak, jak to było na tym komputerku. Lewo - '**5**', prawo - '**8**', góra - '**7**', dół - '**6**', wystrzelenie rakiety - '**0**', zrzucenie bomby - '**9**', pauza - '**spacja**'.

'**O,P,Q,A,M,N**' - klawisze zdefiniowane tak jak w nazwie opcji. Odpowiednio powodują: ruch w lewo, prawo, górę, dół, rakieta, bomba i dodatkowo pauza jest pod klawiszem '**G**'.

Define - umożliwia samodzielne zdefiniowanie obłożenia klawiszy.

AutoPause - uaktywnienie tej opcji sprawia, że Harrier Attack samoczynnie zatrzymuje grę gdy jego okno staje się nieaktywne.

AutoSave - po włączeniu tej opcji najlepsze 10 wyników jest automatycznie nagrywanych na dysk bezpośrednio po nowym wpisie.

Priority - ustawienie priorytetu Harrier Attack. Możliwe ustawienia to '**-3**', '**0**', '**2**', '**6**', '**12**'. Jeśli przesuw ekranu nie jest zbyt płynny to zgodnie z logiką należy wybrać większy priorytet dla gry, a więc ustawić coś powyżej '**0**'. Gdy nasz komputer ma akurat coś ważniejszego do roboty, to priorytet zmniejszamy.

Scrolling - umożliwia wybór procedury przesuwu ekranu. Ustawienie '***Graphics lib***' powoduje wykonywanie tej operacji poprzez system operacyjny, a '***Direct Blit***' bezpośrednio przez *blitter*. Drugie ustawienie daje większą płynność przesuwu, ale jest mniej przyjacielskie dla systemu.

Autor: Voodoo Software.

Wymagania: 0,5 MB, KS 1.3+

6. Listingi programów.

W katalogu tym znajdują się listingi z kursów opublikowanych w Amigowcu 3/95: asemblera, AMOSA, CEDa i SASa oraz do artykułu "Robimy Dysk".

7. Comiesięczny konkurs niespodzianka. Z nagrodami!

Nowa seria

Dyskietki w nowej serii nazywane będą dużą literą (w zależności od tematyki, np. **I** - dane do Imagine, **G** - programy graficzne, itp.) oraz trzycyfrową liczbą.

Na początek 5 dysków:

Dysk G001.

1. **Lyapunovia V1.5** - program generujący fraktale Lapunowa.

Wymagania: 1 MB, KS 1.3+



Fraktal wygenerowany przez "Lyapunovia.

2. **Smart Fractal V1.2** - program służący również do tworzenia fraktali. Potrafi wyliczać fraktale Mandelbrota, Julia i Volterra-Lotka.

Wymagania: 1 MB, KS 1.3+

Programy z dysku G001 rozpakowują się na dwie dyskietki (każdy z nich na jedną). Aby rozpakować któryś z programów należy kliknąć na ikonkę "Rozpakuj_na_DF0" lub "Rozpakuj_na_DF1" i postępować zgodnie z wyświetlanymi wskazówkami.

Dysk I001.

Dysk zawiera obiekty do Imagine:

1. ***Architektura*** - w sumie 42 obiekty przedstawiające różnego rodzaju drzwi, okna, schody, łuki, kolumny itp.
2. ***Katedra*** - szkielet trójnawowej katedry.
3. ***Kwiat*** - obiekty pozwalające na złożenie kwiatu orchidei.
4. ***Modliszka*** - jak sama nazwa wskazuje jest to obiekt modliszki.

Dysk I002.

Dysk zawiera obiekty do Imagine:

1. ***Amiga2000*** - obiekt przedstawiający Amigę2000 razem z monitorem, klawiaturą i myszką.
3. ***Koleje*** - 14 obiektów różnych wagonów i lokomotyw.
4. ***Chodzenie*** - dwa animowane obiekty kroczącego małpoluda.



Obiekt małpoluda z archiwum "Chodzenie".

Dysk I003.

Dysk zawiera obiekty do Imagine:

1. **Ferrari** - karoseria sportowego samochodu.
2. **Samochody** - obiektów przedstawiających różne samochody.
3. **HIFI** - obiekt przedstawiający wieżę Hi-Fi, czyli wzmacniacz, magnetofon kasetowy i kolumnę głośnikową.

Dysk I004.

Dysk zawiera obiekt do Imagine:

1. **StarTrek** - obiekt statku kosmicznego "Enterpise" z filmu "Star Trek".

Wymagania (dla dysków I001-I004): HDD, Imagine

Wszystkie obiekty do Imagine (z dysków I001-I004) spakowane są popularnym "Lharckiem" i ich rozpakowanie możliwe jest zazwyczaj tylko na twardy dysk (niektóre z nich nie mieszczą się po rozpakowaniu na jedną dyskietkę).

Jak zamawiać i ile kosztuje?

Dyskietki PD można zamawiać przesyłając pieniądze na nasze konto, przy pomocy blankietu Amigowca, podając symbol dysku PD (od #1/92 do 12/92, #1/93, #1/93, #2/93, #3-4/93, #5-6/93, #7-8/93, #1/94, #2/94, #3/94, #4/94, #5/94, #6-7/94, #8/94, #9/94, #10/94, #11/94, #12/94, #1/95, #2/95, #3/95, "A", "B" i "C" oraz G001, I001, I002, I003, I004) i oczywiście swój czytelny adres. Nasza dyskietka kosztuje 4.8 złotego, a dla prenumeratorów 3.8 złotego (wliczone są koszty dyskietki, przesyłki, nalepki, opakowania itp.). W przypadku przesyłki za zaliczeniem pocztowym, zamawiający sam pokrywa koszty zaliczenia. ❑



LISTA DEMONÓW

Witam! Cieszę się bardzo, że tak wiele osób głosowało na tę edycję listy za pomocą zamieszczanych przez nas "kart do głosowania". Mam nadzieję, że wpłynęło to na większą obiektywność oraz, że następnym razem otrzymam co najmniej tyle samo głosów co teraz. Szkoda tylko, że głosujące osoby nie podają ani swoich pseudonimów, ani grup, z których pochodzą.

ZAGRANICA

GRUPY:

1. *Sanity*
2. *Virtual Dreams/Fairlight*
3. *Andromeda*
4. *Complex*
5. *Razor 1911*
6. *Kefrens*
7. *Polka Brothers*
8. *Rebels*
9. *Absolute*
10. *Silents*
11. *TRSI*
12. *Alcatraz*
13. *Balance*
14. *Parallax*
15. *Stellar*
16. *Movement*
17. *Spaceballs*
18. *Phenomena*
19. *Melon Dezign*
20. *Stone Arts*

Po podliczeniu większej, niż zwykle, ilości głosów okazało się, że grupą numer jeden na świecie jest i chyba przez dłuższy czas będzie ***Sanity***. Cieszy mnie także udany powrót grupy ***Silents*** - miejsce dziesiąte. Nie wiem tylko czy głosy na tę grupę są oddawane za ich dawne wyczyny, czy dzisiejsze?

DEMA:

1. **Arte/*Sanity***
2. **Love/*Virtual Dreams /Fairlight***
3. **Sequential/*Andromeda***
4. **Desert Dream/*Kefrens***
5. **Hardwired/*Crionics & The Silents***
6. **Switchback/*Rebels***
7. **Origin/*Complex***
8. **9 Fingers/*Spaceballs***
9. **Breath Taker/*Virtual Dreams /Fairlight***
10. **Ilyad/*Alcatraz***
11. **Roots/*Sanity***
12. **Extension/*Pygmy Projects***
13. **PHA Q/*Scoopex***
14. **Drool This/*Parallax***
15. **Empty Head/*Rednex***
16. **Big Time Sensuality/*Axis***
17. **Psychedelic**
18. **World of Commodore/*Sanity***
19. **How to skin a cat/*Melon Dezign***
20. **State of the art/*Spaceballs***

Prawie każdy głosujący umieścił ***Arte/Sanity*** na pierwszej pozycji dzięki czemu przepaść dzieląca ***Arte*** oraz ***Love*** jest znaczna. Fascynujący jest także bój legendarnych dem **Desert Dream** i **Hardwired**, zobaczymy jak będzie za miesiąc.

DEMA PLIKOWE:

1. **Real/*Complex***
2. **Full Moon/*Virtual Dreams /Fairlight***
3. **We Shave Ass/*Razor 1911***
4. **Nexus 7/*Andromeda***
5. **Friday at eight/*Polka Brothers***
6. **Interference/*Sanity***
7. **Cream/*Absolute***
8. **Mindlow/*Stellar***
9. **Prurient/*Rebels***
10. **Mindriot/*Andromeda***

Real na topie! Jest to na prawdę ładne demko, pod wieloma względami przewyższające pozostałe produkcje. Zobaczymy czy w następnym notowaniu nie zrzuci go niżej rewelacyjne demo ***Andromedy*** - **Nexus 7**.

INTRA 40 KB:

1. **G-Force/*Pygmy Project***
2. **Tetris/*Melon Dezign***
3. **Trance/*Virtual Dreams/Fairlight***
4. **Falured Color/*Razor1911***
5. **Bjarne/*Stone Arts***
6. **Lemon**
7. **Funky Pixel/*Spaceballs***
8. **Arrilfoil/*Dual Crew & Shining***
9. **4K0/*Polka Brothers***
10. **Stone Arts**

Tutaj także zacieklý bój, tym razem jednak o panowanie w krainie *Introlandii*. Z jednej strony bardzo stare, ale estetyczne intro ***Melonów***, a z drugiej młodziutkie i wyposażone w nową broń ***G-Force***. Wydaje mi, że znam wynik tej walki.

MUSIC DISKI:

1. **Jesterday/*Sanity***
2. **Mirror/*Andromeda***
3. **Memorial Songs/*Alcatraz***
4. **Chromagic/*Dual Crew & Shining***
5. **Seduction/*Complex***
6. **Crystal Symphonies II /*Phenomena***
7. **Turmoil/*Sanity***
8. **Sound Barrier/*Balance***
9. **Crystal Symphonies I/*Phenomena***
10. **Music Dream II/*Phenomena***

KODERZY

1. **Chaos/*Sanity***
2. **Mr. Pet/*Sanity***
3. **Gengis/*Bomb***
4. **Merge/*Polka Brothers***
5. **Dr. Skull/*Virtual Dreams/Fairlight***
6. **Lone Starr/*Spaceballs***
7. **Tsunami/*Virtual Dreams/Fairlight***
8. **Performer/*Melon Dezign***
9. **Dr. Jekkyl/*Andromeda***
10. **Airwalk/*Polka Brothers***

Prawie każdy głosujący umieszczał na miejscu pierwszym ***Chaosa/Sanity***, a na drugim ***Mr.Peta/Sanity***. Bywało też inaczej - **Mr.Pet** na pierwsze, **Chaos** na drugie...

GRAFICY

1. **Fairfax/*Andromeda***
2. **Cougar/*Sanity***
3. **Ra/*Sanity***
4. **R.W.O./*Balance***
5. **Rack/*Absolute***
6. **FadeOne/*Lego***
7. **Facet/*Spaceballs***
8. **Archmage/*Andromeda***
9. **Tony/*Razor 1911***
10. **Hof/*Melon Dezign***

MUZYCY:

1. **Jester/*Sanity***
2. **Lizard King/*Razor 1911***
3. **Mr.Man/*Andromeda***
4. **Moby/*Sanity***
5. **HeatBeat/*CNCD***
6. **Clawz/*Bomb***
7. **Audiomonster/*Complex***



Silents.



8. Dice/*Polka Brothers*
9. Chromag/*Rebels*
10. Emax/*TRSI*

POLSKA

GRUPY:

1. *Mystic*
2. *Freezers*
3. *Flying Cows Inc.*
4. *Union*
5. *TRSI*
6. *Joker*
7. *Damage*
8. *Illusion*
9. *Ladybird Design*
10. *Applause*
11. *Obsession*
12. *Beton Design*
13. *Status O.K.*
14. *Mayhem*
15. *Blaze*
16. *RSTD*
17. *Funzine*
18. *Appendix*
19. *Mad Elks*
20. *Casyopea*

Freezers spadli o jedno miejsce. ***Mystic*** za bardzo niech się nie cieszy, gdyż ich przewaga jest znikoma - tylko dwa punkty. Zastanawiam się czy "postępek" grupy ***Joker*** nie stworzy sytuacji, podobnej do sytuacji ***Tiltu***. Na razie jednak grupa trzyma się nieźle. Swoją drogą zastanawiające jest jak dużo można zdziałać jednym intrem wydanym raz na rok, czy dwa.

DEMA

1. PRO.s.i.a.k/*FCI*
2. Ilex/*Mystic*
3. Ray World/*Deform*
4. Noxzema/*Damage*
5. Technological Death /*Mad Elks*
6. Traitor/*Ladybird Design*
7. Dirt/*Mystic*
8. Deformations/*Deform*
9. Amused to Death/*FCI*
10. Vital/*Mystic*
11. Rumble/*Beton Design*
12. Hallucinations & Dreams/*Union*
13. Overvision/*Blaze*
14. Perplexed/*RSTD*
15. Unjust Sentence/*Appendix*
16. Uquala/*Damage*
17. Terminator/*Status O.K.*
18. Walk Over/*RSTD*
19. Annaliza/*P.I.L.*
20. Software/*W.F.M.H.*

DEMA PLIKOWE:

1. WIT Premium/*Freezers*
2. Faza/*Freezers*
3. WIT/*Freezers*
4. Party-zanci/*Joker*
5. Striptease/*Union*
6. Borntro/*TRSI*
7. Party-zanci 3/*Joker*
8. D.U.P.A./*FCI*
9. Spice/*Technology*
10. RGB/*Union*

DYSKI MUZYCZNE:

1. Starlight/*Mystic & TRSI*
2. Vengeance/*Beta Team*
3. Gate to hell/*Technology*
4. Waiting for Another Beer/*Joker*
5. Techno Fuss/*Investation*
6. Hunt for the red kret/*FCI*
7. Madman in Disneyland /*Ladybird Design*
8. Lost Tracks/*Illusion*
9. Orgasm/*Old Bulls*
10. Music Tracks/*Suspect*

KODERZY

1. Tom/*TPD*
2. Musashi/*Union*
3. Katani/*Mystic*
4. Echo/*FCI*
5. Miklesz/*Damage*
6. Sputnik/*Freezers*
7. Charon/*Mystic*
8. Ranger/*Ladybird Design*
9. Tap/*Picco*
10. Patapik/*Illusion*



Scoopex.



Subtle Shades Nuance.



Prism-Melon.

GRAFICY

1. Seq/*TRSI*
2. Animal/*Union*
3. Yoga/*Mystic*
4. Lazur/*Union*
5. Tees/*TRSI*
6. Rygar/*Illusion*
7. TPP/*Applause*
8. Mr Matt/*DTS*
9. Axel D./*Illusion*
10. GS/*TRSI*

MUZYCY:

1. XTD/*Mystic*
2. Scorpik/*Picco*
3. Snoopy/*Scope*
4. Dreamer/*TPD*
5. Peters/*Joker*
6. Pic Saint Loup
7. Roberts/*Applause*
8. Hudinsky/*LadyBirds Design*
9. Bartesek/*Casyopea*
10. Bartman/*Vacuum*

MAGAZYNY DYSKOWE:

1. Nie z tej beczki/*Lamers*
2. Silesia/*Illusion*
3. Poczytaj Mi Mamo /*Ladybird Design*
4. Fat Agnus/*True Genius*
5. Telesphor/*FCI*
6. X-mag/*Mystic*
7. Thing/*Applause*
8. Świerszczyk/*FCI*
9. Zig Zag/*Union*
10. Imazine/*Saint Group*

Głosy do naszej listy możecie oddawać na zamieszczonej karcie do głosowania. Możecie wysyłać je na adres redakcji lub też do dwóch znanych wszystkim w Polsce swapperów, którymi są: **Norby**/*TRSI* oraz **Exolon**/*TILT*.

Nie wolno głosować na grupę TILT, jej produkcje oraz członków.

Listę zamknięto 1 lutego 1995 ❑

Sebastian Kłomski

NOWOŚCI DEMO SCENY
MARZEC '95

Otwieramy dzisiaj nowy dział: "Nowości demo sceny". Co jakiś czas będziemy Was informować, co nowego i "dlaczego". Prosimy o nadsyłanie do nas krótkich, "błyskotliwych" informacji co słychać w Waszych grupach.

Dzisiaj trochę więcej z "naszego" podwórka.

Na wstępie jednak wyniki z **Assembly'94 Party** (z braku miejsca tylko trzy pierwsze pozycje z każdej kategorii), które odbyło się w Helsinkach w Finlandii:

Demo Compo:
MindFlow - Stellar
Breath Taker - Virtual Dreams
Drool This - Parallax
Intro Compo:
G-Force - Pygmy Project
Falured Color - Razor 1911
DarkRoom - Stellar
Music Compo:
Lizardking / Razor 1911
Petrof / Absolute
Yolk / Parallax
Gfx Compo:
Destrop / CNCD
R.W.O. & Zinko / Polka Brothers
Lovie / Insane

Complex

W Szwecji doszli *Spony* oraz *Pace/Insane*.

Gengis i *Clawz* (twórcy wspaniałego dema - Real) założyli nową grupę - Bomb.

Francuska sekcja (najbardziej aktywna) przestała istnieć.

Koder *RTD* został ponownie przyjęty.

Bomb

Grupa założona przez *Gengisa* i *Clawza* ma następujący skład:
Audiomonster
Clawz
Gengis
Schmoovy-Schmoov
Suny

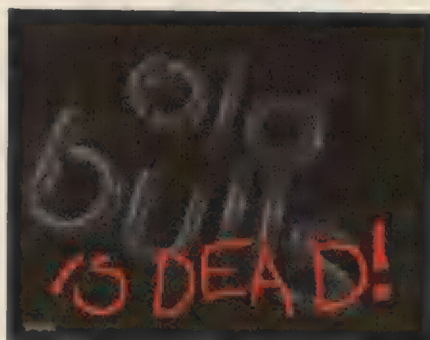
Old Bulls

Yahoo oraz *Processor* odeszli ze sceny (być może nie na zawsze).

Arcus, *Kopyto* i *Thomas* zostali wyrzuceni za brak aktywności.

Dagon opuścił **Old Bulls** i wstąpił do **Gel Dezign.** Grupa **Old Bulls** przestała istnieć...

Warto przypomnieć, że formacja ta była jedną z produktywniejszych w Polsce w latach 92-93. Pod koniec roku 1993 najbardziej pracowite (i znane) osoby założyły nowe grupy (**TILT** i **Gel Dezign**), które z początku były odrębnymi sekcjami **Old Bulls**, by z czasem stać się osobnymi niezbyt licznymi grupkami. Od tego czasu **OLB** zaczyna po mału odchodzić. Przyjmowani są wprawdzie nowi członkowie, jednak ich produktywność jest zerowa, co z czasem prowadzi do całkowitego rozkładu grupy.



Old Bulls.

Tilt

Najbardziej produktywny z członów *Old Bulls* zaczyna się rozlatywać. Niedawno odszedł koder *Bukka*. Przeszedł on na profesjonalizm, tzn. kupił PC. Uczy się właśnie obsługi Norton Commandera oraz kilku innych skomplikowanych programów typu Dir, Format, Sysinfo. Niestety nie idzie mu to zbyt łatwo, największe kłopoty ma z przechodzeniem do innych katalogów.

Grafika: TILT
Skład *Tiltu*:
Exolon - swapper
Hudi - coder
Sabe - lamer

Gel Dezign

Ta młoda grupa, w przeciwieństwie do poprzedniej, zaczyna się rozrastać. Na **Gelloween Party** zostali przyjęci nowi członkowie, a skład *Gel Dezign* przedstawia się następująco:

Accord - muzyk
Black Angel - koder
Dagon - muzyk
Lenny - koder
Zefir - grafik

Ostatnio można podziwiać ich nową produkcję rewelacyjny, oszałamiający, bombastyczny itp., itd. dysk muzyczny pt. **Bee**. Drugi z ich nowych wytworów to **Gel Decruncher**. Jest to bardzo przyjemnie wyglądający i wygodny w obsłudze program, pozwalający na rozpakowanie plików spakowanych przez najbardzuej popularne programy.

Polska Brothers

Powstała nowa grupa o nazwie zbliżonej nieco do znanej, zachodniej - ***Polka Brothers***. Myślę, że nazwa ta ma odzwierciedlać dowcipny charakter ich produkcji. Dotychczas wydali demko (**Love Me Daddy**) ośmieszające w dość "ostry" sposób dwóch znanych koderów z pseudo elitarnej grupy - ***TILT***. Ich najnowsze produkcje to **Lupitas**, czyli 64 KB intro oraz **Lumbdu** - rewelacyjny *slideshow* z grafikami wykonanymi przez czołowych polskich grafików. W pliku, nagranym na dysku z tymi demami, znajdujemy informacje o ich przyszłych produkcjach. Wnioskuję, że ***Polska Brothers*** będzie nastawiona głównie na dema ośmieszające pewne osoby lub parodie innych dem. Skład tej grupy przedstawia się następująco:

Miglantz - Szef, koder, grafik, swapper, gracz, mistrz gry.
Zbyszek - Grafik, muzyk, niziołek.
Alain - Swapper, grafik(???), gracz.



Polska Brothers.

Grupa poszukuje nowych członków, różnych profesji, nastawionych głównie na produkcje ironiczne. Osoby zainteresowane współpracą z grupą mogą się z nią skontaktować przez redakcję Amigowca. Na kopertach prosimy umieszczać dopisek "Polska Brothers". Listy zostaną przekazane szefowi grupy - Miglantzowi.

Z niecierpliwością czekam na nowe produkcje tej grupy. ❑

OGRE/TILT

NORBY

Wszelakie wywiady stają się ostatnimi czasy bardzo modne. My nie chcielibyśmy wypaść z "obiegu" i także postanowiliśmy przeprowadzić wywiad ze znaną osobistością polskiej sceny. Dzisiaj będzie to NORBY z grupy TRSI!

Witaj NORBY! Może przedstawisz się naszym Czytelnikom. Mógłbyś także powiedzieć HOW OLD ARE YOU?

Nazywam się Norbert Konieczny i mam 20 lat.

Podejrzewam, że wielu scenowcom jesteś bardziej znany jako **Norby**. Nie to jest jednak tematem tego wywiadu. Czy mógłbyś powiedzieć nam jakie są Twoje zainteresowania, poza sceną oczywiście.

Film i kino, muzyka, książki (Stephen King i SF).

To niewesoło, ja wolę fantasy. Jak na razie nasz wywiad ma charakter przesłuchania, ale już za chwilę oddam ci więcej miejsca na odpowiedź, a więc jesteś członkiem grupy TRSI co mógłbyś nam o niej powiedzieć?

Polskiej sekcji grupy TRSI. TRSI powstało z połączenia dwóch grup: RED SECTOR INC. i TRISTAR w roku 1990. Obecnie TRSI ma swoje sekcje w takich krajach, jak: Niemcy, Austria, Dania, Wielka Brytania, Norwegia i Polska. Polska sekcja TRSI powstała w styczniu 1994.

Kim jesteś na scenie i co robisz?

Swapper, Pack-Maker (wydaję pack-mag w nazwie IT!), Organizer i założyciel polskiej sekcji TRSI.

Swapper czyli taki co zajmuje rysowaniem logosów, prawda? Chyba coś pomyliłem, ten od logosów to koder (jak sama nazwa wskazuje, nie rozumiem tylko dlaczego niektóre logosy nie są kodowane). Dam Ci teraz szansę na pochwalenie się naszym Czytelnikom Twoim sprzętem.

Amiga 1200 - Standard 2 MB CHIP + 4 MB Extra FAST Memory Dysk Twardy - Conner 210 MB Dodatkowa stacja dysków 5.25 Drukarka Panasonic KX-P1180i Commodore Video Monitor 1084S.

W chwili obecnej wśród amigowców panuje moda na zmianę komputera na PC, czy Ty też masz taki zamiar, a może zamierzasz zamienić swoją A1200 na jakiś inny komputer (polecam Sam Coupe), czy na inny model Amigi?

W tej chwili nie mam takiego zamiaru... Na mojej konfiguracji chodzą prawie wszystkie obecnie wydawane dema i dopóki sytuacja ta się nie zmieni, nie planuję zmieniać komputera, mam jednak plany co do zakupu CD-ROMa i powiększenia twardziela.

Co robisz na komputerze poza scenowaniem?

Moją Amigę wykorzystuję praktycznie tylko do scenowania... Owszem, często drukuję różne teksty, innym razem młodsze rodzeństwo zabawia się na różnych gierkach, ale ogólnie Amigę wykorzystuję prawie tylko do różnych celów związanych ze swappingiem i sceną.

Czy mógłbyś podać wg. Ciebie najlepsze dema, grupy itp. (Polska i zachód):

Grupy:
Polska: *FREEZERS, MYSTIC, TPD*
Zachód: *SANITY, POLKA BROTHERS, VD/FLT*

Trackma:
Polska: *RAY WORLD/DEFORM & INVESTATION*
Zachód: *WOC'92/SANITY*

Pliki:
Polska: *Wit Premium/FREEZERS*
Zachód: *Switchback/REBELS, Interference/SANITY*

Music dyski:
Polska: *Starlight/MYSTIC & TRSI*
Zachód: *Chromagic/DCS, Jesterday/SANITY*

Slideshowy:
Polska: *Untrace/MYSTIC*
Zachód: *Seven Seas/ANDROMEDA*

Intra 64 KB:
Polska: *Faza/FREEZERS*
Zachód: *G-Force/PYGMY PROJECTS*

Koderzy:
Polska: *Musashi/UNION, Tom/TPD*
Zachód: *Chaos/SANITY, Airwalk/POLKA BROTHERS*

Graficy:
Polska: *Seq/TRSI, Tees/TRSI, Lazur/TPD*
Zachód: *Fairfax/ANDROMEDA, Cougar/SANITY*

Muzycy:
Polska: *XTD/MYSTIC & TRSI, Dreamer/TPD*
Zachód: *Jogeir Liljedahl/VD/FLT, Chromag/POLKA BROTHERS & REBELS, Jester/SANITY, Emax/TRSI.*

Swapperzy:
Polska: *Oba/TRSI, Redman/APPLAUSE*
Zachód: *Astro/MOVEMENT, Radavi/EFFECT, Steffen/SPEEDY, Mr.King/TRSI.*

Jak widzę najlepsi polscy graficy to ludzie z TRSI, nic jednak nie mówię, gdyż też uważam ich za bardzo dobrych (na europejskim poziomie) grafików (ortografików?).

Najlepsze party na jakim byłeś?

The Party IV w Danii'94! Było to największe party na jakim byłem! Spotkałem tam wiele 'sław' komputerowej sceny, a atmosfera party była po prostu wspaniała!

Z pomocy jakiego programu użytkowego najczęściej korzystasz?

CED, FILE MASTER, SUPER-DUPER.

Czy czytujesz Amigowca i co Ci się w nim nie podoba.

Sporadycznie. Amigowiec jest bardzo dobrą gazetą dla wszystkich grafików czy raytracerowców, mogą oni znaleźć w niej zawsze sporo wartościowych informacji. Ostatnio zauważyłem też coraz większe zainteresowanie sceną, demami i innymi sprawami scenowymi, co bardzo mi się podoba... Ogólnie Amigowiec nie jest zły, ale jak do tej pory nie powstało jeszcze w Polsce czasopismo dorównujące angielskiemu 'Amiga Format', które to czytam i dlatego też nie zwracam tak bardzo uwagi na czasopisma polskie, gdyż informacje z "Amiga Format" w zupełności mi wystarczają.

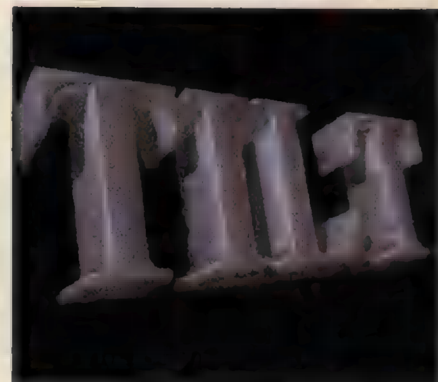
Nam nie. Co sądzisz o Liście Demonów w Amigowcu?

Uważam, że niestety była ona prowadzona z bardzo małej ilości głosów i podejrzewam, że redaktorzy mieli największy wpływ na jej kształt. Cieszę się, że teraz wprowadzono nowy "kupon" do głosowania, który z pewnością zmieni tą sytuację. Proponowałbym dopisanie do każdego numeru listy osób głosujących, a może także ksywki lub imiona tychże osób, aby Czytelnik wiedział, ile głosów miało wpływ na daną listę... Dobrym krokiem było wyeliminowanie z listy osób pracujących przy redagowaniu Amigowca! Na całym świecie jest tak, że grupa prowadząca dane chart's zabrania głosowania na siebie, chcąc w ten sposób zapewnić obiektywność.

Tak... Lista się zmienia i mam nadzieję, że od pewnego czasu jest bardziej obiektywna niż to dawniej bywało. Na zakończenie - co chciałbyś przekazać naszym Czytelnikom?

Po pierwsze, nie pozwólcie aby IBM zajął miejsce Amigi! AMIGA RULEZ! Po drugie, jeśli chcesz coś zrobić na scenie to nie czekaj na zaproszenie! Zbieraj kumpli, załóżcie grupkę, wypuśćcie jakąś produkcję... potem następną, lepszą... a potem to Wy będziecie Ci 'elite' i będziecie z pogardą patrzyli na tych początkujących! No i po trzecie pamiętajcie, że AMIGA jest najważniejszą rzeczą w życiu!

Dziękujemy za wywiad człowieku (słychać wyraźną pogardę w głosie ogra), którego krew właśnie spływa z mej maczugi. Wiecznych łowów! ❑



Szymon Grabowski

STAN WYJĄTKOWY

Prowadząc skomplikowane batalie ze swoją Amigą może się zdarzyć, że nie wszystko pójdzie po myśli użytkownika. Jako osoba doświadczona (przeżyłem trzy inwazje wirusa i dwa formatowania twardego) chciałbym podzielić się z Tobą moimi spostrzeżeniami. Niniejszy artykuł powinien przydać się głównie posiadaczom twardych dysków, aczkolwiek "dyskietkowcy" również znajdą w nim coś dla siebie.

Pierwszą rzeczą jaką powinien dokonać każdy świeżo upieczony właściciel Amigi (bez znaczenia, czy z twardym dyskiem, czy też bez) powinno być zaopatrzenie się w następujące cztery programy:

1. Virus Workshop

Na dzień dzisiejszy jest to zdecydowanie najlepszy program antywirusowy. Rozpoznaje ponad 213 wirusów plikowych i ponad 288 wirusów bootblockowych. Jest on jakby połączeniem wszystkich najpopularniejszych antywirusów typu **Virus Checker, Virus Z, Boot X**. Autor stworzył swoistą mieszankę *Wash & Go*, niesamowicie łatwą w obsłudze i piekielnie skuteczną (o czym wirusy, które nacierały na mojego "hadeka", miały okazję się przekonać). Mimo wszystko warto mieć przynajmniej jeszcze jeden program antywirusowy, mogący pracować sobie "w tle" (np. Virus Z II, czy Virus Checker o numerku 6.45 lub wyższym).

2. Fix Disk

Mimo faktu, że swe lata już przeżył, **Fix Disk** nadal jest świetnym programem narzędziowym. Dlaczego jednak go "trzymać", jeżeli istnieją nowsze typu **Quarterback Tools**, czy **DiskSalv 3**? Ano dlatego, iż posiada niesamowicie użyteczną opcję naprawiania uszkodzeń, która na dodatek często skutkuje.

3. Quarterback Tools bądź DiskSalv 3

Zastosowanie oba programy mają identyczne, aczkolwiek ich obsługa dosyć znacząco się różni. **Quarterback Tools** ma jedynie cztery opcje (*naprawianie, odzyskiwanie skasowanych lub zagubionych plików, optymalizacja dysku* oraz *jego edycja*). **DiskSalv 3** pełen jest opcji (*Salvage, Undelete, Unformat, Repair, Clean up, Check, Back up*), lecz mimo wszystko - podczas stanu wyjątkowego zawsze używam **Quarterbacka**. Ostateczny wybór pozostawiam Tobie.

4. Directory Opus
(File Master, Disk Master itp.)

Mimo, że użycie tych programów wcale nie będzie konieczne, zawsze warto je trzymać, gdyż może zajść potrzeba szybkiego przejrzenia katalogów, czy sprawdzenia danego pliku. A tak na marginesie - **DOpus** (czy inny, podobny program) powinien być zawsze na wyposażeniu każdego amigowca, bez względu na fakt, czy obawia się on zajścia stanu wyjątkowego, czy też nie.

Załóżmy, że wyżej wymienione programy posiadasz już w swojej kolekcji. Teraz koniecznie wykonaj ich *backup* na dyskietkach. Absolutnie nie życzę Ci popełnienia błędu, który ja swego czasu popełniłem (mój twardy dysk nagle stał się "niedosowy", a ja nie mogłem nic na to zaradzić, ponieważ nie skopiowałem wcześniej programów naprawiających na dyskietki). Po wykonaniu *backupu* tych, a także wszystkich innych, ważniejszych programów i plików (KONIECZNIE MIEJ "NA SKŁADZIE" DYSKIETKI SYSTEMOWE I PROGRAMY NARZĘDZIOWE SŁUŻĄCE DO OBSŁUGI TWARDEGO DYSKU - HDTOOLBOX ORAZ HDBACKUP!!!), a także kopii *bootsektorów* każdej partycji Twego twardego dysku (można je wykonać np. za pomocą **Virus Workshopa**) dyskietki umieść w bezpiecznym miejscu, jakby od nich zależało czyjeś życie (bo i przecież zależy - życie Twojego systemu). Teraz zanotuj sobie gdzieś (w ostateczności w pamięci) w jakim systemie sformatowany jest Twój twardy dysk. Sprawdzić to możesz przy pomocy chociażby polecenia **Format** z *Workbencha* (ostrożnie!) - systemy, w którym dana partycja (lub dyskietka) jest sformatowana, będą uwidocznione ptaszkiem. Teraz możesz już powrócić do codziennych zajęć, nie obawiając się niczego (no może prawie...).

Do tego momentu wielu znaków zapytania być nie mogło, lecz jeżeli czytasz ten akapit, wówczas mogę przypuszczać, że w Twoim systemie wydarzyło się coś nie najmilszego. Pierwsza rzecz: NIE PANIKUJ, NIE PŁACZ, NIE BIJ SŁABSZYCH I NIE PRZEKLINAJ (wiem dobrze z doświadczenia, co robi się w takich sytuacjach - nie jesteś więc sam)! Nic tym nie zdziałasz. Najlepiej weź się w garść i spróbuj wraz ze mną rozwiązać swój problem. Przy każdym z punktów zawarłem przykładowe problemy mogące "zagościć" w Twoim systemie. Nieco poniżej znajdziesz "**Niebezpieczeństwo dla danych**", które może być wskazówką dla Ciebie jak poważna jest zaistniała sytuacja (choć najlepiej przyjąć, że wszystkie sytuacje są bardzo poważne... i zwykle tak też się czyni). Jeszcze niżej znajdziesz **POSTĘPOWANIE**, a więc sposób pozbycia się stanu wyjątkowego oraz **PRZYCZYNY**, czyli (jak sama nazwa wskazuje) przyczyny jego wystąpienia.

I. CO SIĘ STAŁO?

1. Partycja systemowa (lub jakakolwiek inna) okazuje się być "niedosowa", a objawia się to mniej więcej takim komunikatem:

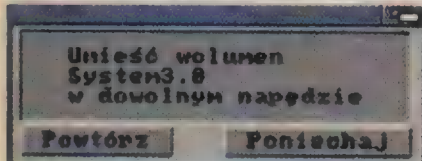
NOT A DOS DISK IN A DEVICE HARDDISK (gdzie **HARDDISK** to nazwa partycji, bądź dysku).

Ewentualnie może być po prostu przeformatowana "na szybko" (mniej więcej na to samo wychodzi) - nie ma na niej wówczas żadnych danych.

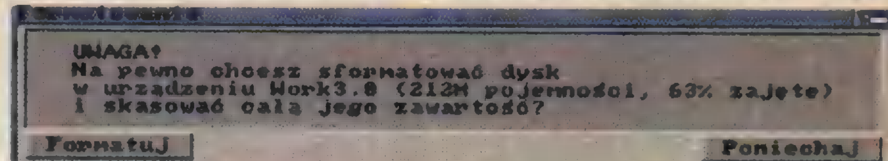
NIEBEZPIECZEŃSTWO DLA DANYCH: bardzo niskie do przeciętnego. Z doświadczenia wiem, że po umiejętnej obsłudze programów **Quarterback Tools** lub **DiskSalv 3** odzyskują się WSZYSTKIE katalogi wraz z plikami.

Postępowanie:

Skorzystaj z polecenia **Quarterback Toolsa** - ***Analyze and Repair Volume***. Jeżeli zostaniesz spytany w jakim systemie został sformatowany Twój twardy dysk, odpowiedz zgodnie z prawdą - podanie nieprawidłowego systemu może spowodować ogromne komplikacje (jak bardzo poważne - wolałem już podczas swoich operacji nie sprawdzać). Zgódź się na rekonstrukcję bitmapy dysku. Teraz powinno już pójść jak z płatka. Program prze



Umieść wolumen...



Formatowanie.

skanuje cały dysk w poszukiwaniu plików i weźmie na siebie całą papierkową robotę. Wszystkim tym, którzy mają twarde dyski obfitujące w pliki (ponad 1000), może być niezbyt miło, bowiem za każdym razem, gdy zostanie odnaleziony plik, trzeba będzie zatwierdzać akcję naprawiania. Można (dzięki Bogu) temu zapobiec - wystarczy uaktywnić ekran preferencji posługując się rozwijanym menu z górnej listwy. Tutaj należy zmienić ***User Interaction Mode*** [illegible] **Interactive** na **Quiet**. Warto również uaktywnić **Bypass Amiga Dos** - operacje (zwłaszcza chodzi o optymalizację) będą nieco bardziej ryzykowne (ale nadal dosyć bezpieczne), lecz [illegible] to nieco szybsze. No i nie będzie pokazywał się idiotyczny dosowy komunikat za każdym razem, gdy gdzieś jest błąd na dyskietce. Jeżeli zaistniałyby problemy z rekonstrukcją mapy bitowej twardego dysku (dyskietki) wówczas wbrew pozorom WCALE nie zaszkodzi sformatowanie twardego dysku. Wiem, zabrzmiało to straszliwie. Sformatować, ale opcją **QUICK FORMAT** i z tymi samymi systemami. Po dokonanej operacji **Analyze and Repair Volume** wszystko powinno być już dobrze i raczej nie będzie potrzeby odwoływania się do **Recover Lost & Deleted Files**.

Przyczyny:

Co może spowodować, że "twardy" staje się niedosowy lub sprawia wrażenie (czytaj: jest) sformatowanego? W moim przypadku (pierwszym) była to nieumiejętna (jak się później okazało) zabawa z programem **PowerCache**. Mam nadzieję, że autor - *Michael Berg* przebaczy mi epitety, którymi obdarzyłem go bezpośrednio po zajściu. W drugim przypadku była to czysta ciekawość - zachciało mi się eksperymentów z **HDToolBoxem** i parametrami takimi jak priorytet dostępu itd. Nieszczęście uderzyło we mnie po raz trzeci, kiedy to przy pomocy emulatora "niebieskich" - **PC-Taska** próbowałem założyć pecetowski katalog na partycji amigowej. Zwykle jednak to nie wadliwe programy sprawiają kłopoty, lecz nadmierna ludzka ciekawość. Jeżeli zamierzasz okiełznać jakiś program narzędziowy, zawsze najpierw dokładnie czytaj dokumentację zwracając szczególną uwagę na wymogi systemu oraz ewentualne błędy, wywołane kolizjami z innymi programami. Uwaga: Nie próbuj instalować gry **Bump'n Burn** jeżeli na Twoim twardym nie ma odpowiedniej ilości wolnego miejsca wraz ze skromną, powiedzmy półmegabajtową nadwyżką. Po "przeinstalowaniu się" u pewnych osobników wywołała już stan wyjątkowy, okupiony dość poważnymi (czytaj: bardzo) stratami.

2. Komputer "nie widzi" twardego dysku.

Objawia się to zniknięciem twardego z **Boot Options** (możliwych do wywołania poprzez przytrzymanie obu przycisków myszki w trakcie *resetu*), a podczas odwoływania się do niego (mowa o twardym dysku) pojawia się komunikat systemowy:

PLEASE INSERT VOLUME HARDDISK IN ANY DRIVE (HARDDISK to oczywiście nazwa Twojego twardego dysku lub jednej z jego partycji)

Nie trzeba należeć do grona najinteligentniejszych ludzi świata, aby stwierdzić, że polecenie to jest niewykonalne (no [illegible] ktoś spróbuje włożyć twardy dysk do stacji dyskietek)

<u>NIEBEZPIECZEŃSTWO DLA DANYCH:</u> raczej niskie (powinieneś odzyskać wszystko)

Postępowanie:

Najpierw należy posłużyć się systemowym programem **HDToolbox**, skorzystać z opcji **Partition Drive**, no i... dołożyć utraconą partycję. Teraz, mimo niewątpliwie wielkiego bólu i cierpienia, musisz dokonać czegoś strasznego - **Low-level Format Drive**. Spoko, spoko. Format nisko-poziomowy na szczęście nie oznacza tego samego, co sformatowanie dyskietki (dane są wówczas tracone i nie ma żadnej możliwości odzyskania ich). Po dokonaniu totalnej destrukcji na swoim ukochanym twardzielu, zrezygnowany włącz program **Quarterback Tools** i skorzystaj z **Analyze and Repair Volume**. Po dopełnieniu się tej opcji wszystko powinno wrócić do normy, a Ty - znowu możesz cieszyć się swoim skromnym (choć niekoniecznie) systemem. **Uwaga:** Wspomniany wyżej problem nigdy nie zagościł w moim systemie, aczkolwiek mieli z nim do czynienia moi znajomi. Dla sprawdzenia, czy wszystko będzie OK wykonałem *backup* swego twardego dysku, po czym (korzystając z HDToolbox) odłączyłem partycję, aż rzeczywiście zaczęło się pojawiać: PLEASE INSERT VOLUME HARDDISK IN ANY DRIVE. Po tej operacji z powrotem przyłączyłem partycję i niskopoziomowo ją sformatowałem (żadnych danych już oczywiście nie było). Teraz skorzystałem z niezastąpionego **Quarterback Toolsa** i jego opcji **Analyze and Repair Volume**. Wszystko znowu zaczęło grać. Jedna prośba: NIE PRÓBUJ PRZEPROWADZAĆ TAKICH OPERACJI NAWET, JEŻELI WCZEŚNIEJ WYKONAŁEŚ KOPIĘ BEZPIECZEŃSTWA SWEGO TWARDEGO. Jakieś ryzyko zawsze przecież istnieje...

Przyczyny:

Trudno jednogłośnie wymienić przyczyny zaistnienia sytuacji, kiedy to komputer "nie widzi" partycji twardego dysku. Zwykle jest to wywoływane eksperymentami na programach ściśle [illegible] twardym związanych lub utworzonych specjalnie do zmian pewnych parametrów (świetnym przykładem będzie właśnie **HDToolBox**).

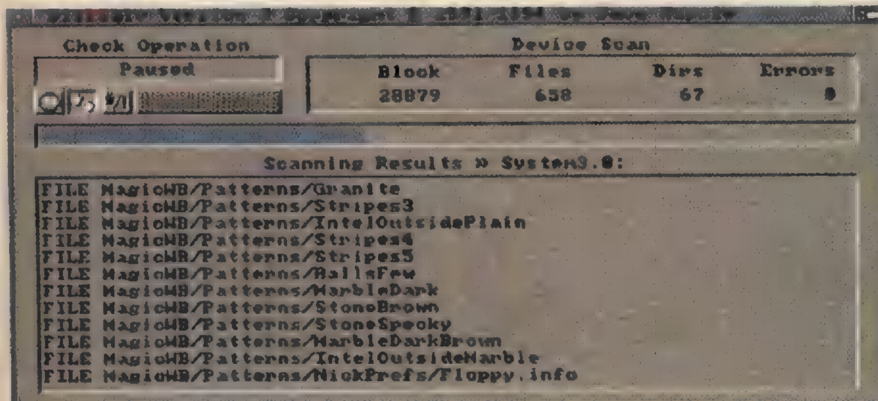
3. Na twardym dysku (dyskietce) zagnieździł się wirus.

Komputer zaczyna szaleć - wiesza się, pokazują się dziwne napisy, niektóre pliki i sektory są uszkodzone.

<u>STAN ZAGROŻENIA DLA DANYCH:</u> od względnie niskiego do ekstremalnego

<u>Postępowanie:</u>

Oczywiście dobry program antywirusowy. Jak już wcześniej napisałem, liczą się właściwie tylko trzy (są często odświeżane i uzupełniane nowymi robalami) - **Virus Checker**, **Virus Z** i "stacjonarny" (rozpoznający największą liczbę wirusów) **Virus Workshop**. Najpierw powinieneś zbadać *bootblocki* zagrożonych dysków. Jeżeli badanie przyniesie odkrycie niepożądanego gościa, wówczas bezzwłocznie go usuń. Następnym krokiem jest sprawdzenie wszystkich sektorów. Po tej operacji pozostaje jeszcze tylko sprawdzenie wszystkich plików z każdej partycji. I tu właśnie jest największa szansa odnalezienia wirusa. Wirusy plikowe stosunkowo łatwo uśmiercić poprzez skasowanie ich pliku (co zresztą momentalnie po znalezieniu takowego program Ci zaproponuje lub nawet - sam zrobi). Gorzej wygląda sprawa z wirusami linkującymi się. Niektóre z tych wirusów można usunąć, pozostawiając plik bez skazy, jednak są również i takie, których uśmiercenie wiąże się z bezpowrotną stratą pliku. No cóż, innego wyjścia raczej nie masz - albo skasujesz ów plik, albo narazisz się na coś stokroć gorszego. Szczególną uwagę do zabezpieczania się przed wirusami zwracam wszystkim twardzielowcom. Na dyskietkach sprawa wygląda znacznie lepiej, lecz oczywiście nie można pozwolić wirusom się rozprzestrzeniać. Najpopularniejszym dyskietkowym robaczkiem jest w tej chwili **Saddam**, który gnieździ się w *Disk Validatorze* i (na szczęście) nie wyrzą



DiskSalv.



dza praktycznie żadnych szkód (a jeżeli już coś zmajstruje, to można to wyjątkowo łatwo i szybko usunąć).

Przyczyny:

Co tu dużo gadać? Przyczyną jest oczywiście posiadanie wirusa. Warto w tym momencie się zastanowić - skąd go masz? "Zarazić" się można poprzez wymianę (zwykle nielegalną) programów z kolegami. W moim przypadku było to korzystanie z tzw. packów (czyli większej ilości małych programików na jednej dyskietce) prosto z *BBSów*. Szansa "zakażenia" zdecydowanie maleje, jeżeli korzysta się z programów zakupionych legalnie. Czy warto ryzykować zniszczeniem drogocennych danych dla kilku pirackich gier czy użytków? Wydaje mi się, że raczej chyba nie...

4. Dyskietka (a wraz z nią - pewien plik) została uszkodzona.

STAN ZAGROŻENIA DLA DANYCH (dla danego pliku): EKSTREMALNIE WYSOKI

Niniejsza sytuacja znacznie częściej przydarza się na dyskietkach, lecz w przypadku twardego teoretycznie również może zaistnieć *(bad blocki)*. Wówczas będzie BARDZO ciężko odzyskać dane.

Postępowanie:

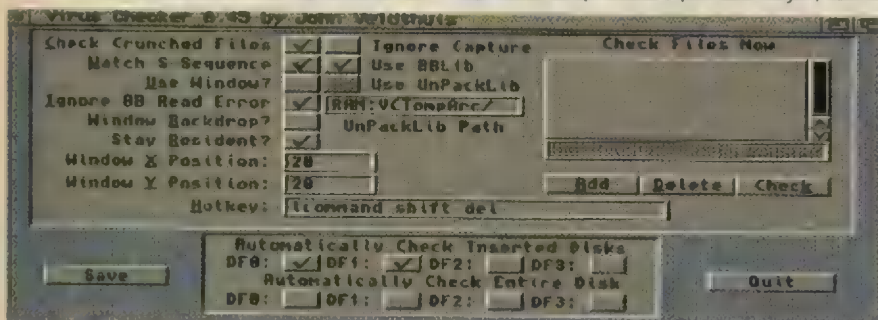
Tutaj lepiej odłożyć Quarterback Tools i DiskSalv w kąt. Wiele one w sferze ratowania uszkodzonych plików nie zdziałają, co wydaje mi się zasadniczą wadą obydwu programów. Na szczęście istnieje jeszcze **Fix Disk** (ostatni w wersji 1.2 - nie odnawiany od dobrych paru latek). Najpierw powinieneś sprawdzić przy jego pomocy całą dyskietkę (bądź pliki, które uważasz, że mogą być uszkodzone). Teraz skorzystaj z opcji **RECOVER TRACK**. Ukaże się mały requester, w którym masz możliwość wyboru ścieżki do edycji (na początku wybrana będzie pierwsza uszkodzona). Po ustaleniu, którą ścieżkę będziesz usiłował naprawiać, naciśnij na **READ**. Ukaże Ci się kolejnych parę opcji, z których najbardziej interesującymi są **RETRY, WRITE** oraz **LOAD** i **SAVE**. Pierwsza służy do powtórnego odczytania ścieżki - funkcji niezastąpionej, gdy zapragniesz "spróbować jeszcze raz" z operacją odczytywania, myśląc "a nuż się uda". Drugą z funkcji jest **WRITE**, umożliwiająca Ci zapis ścieżki na TĘ SAMĄ DYSKIETKĘ. Zaznaczam - na TĘ SAMĄ! Kolejne dwie funkcje - **LOAD** i **SAVE** służą odpowiednio do odczytywania zapisanych już wcześniej ścieżek i zapisywania ich na jakieś alternatywne urządzenie (załóżmy - na twardy dysk). W okienku wyświetlone są sektory, a obok nich tzw. **CRC** (suma kontrolna), ukazująca Ci, czy dany sektor jest prawidłowy, czy też wadliwy (**OK** - sektor w porządku, **BAD** - sektor wadliwy). Pokazane są również bajty, którymi dany sektor rozpoczyna się. Zwykle (nie zawsze, ale w większości przypadków), jeżeli sektor jest wadliwy, wówczas bajty, którymi się zaczyna różnią się od "rozpocząć" pozostałych dziewięciu sektorów. Twoim zadaniem jest doprowadzenie do tego, aby sektor był wadliwy, lecz rozpoczynające go bajty zgadzały się z bajtami rozpoczynającymi inne sektory. Niewątpliwie bardzo przydatne będzie w tym momencie działanie funkcji **RETRY**. Na szczęście zdarza się, że wszystko z bajtami gra, lecz sektor nadal jest wadliwy. Wówczas wystarczy już skorzystać z opcji **WRITE** lub też wcześniej posłużyć się funkcjami **LOAD** i **SAVE** - wpierw zapisać ścieżkę na jakieś urządzenie i dopiero później nagrać ją na dyskietkę (powiedzmy *backup* dysku zepsutego). To jeszcze nie wszystko, lecz lwia część roboty została wykonana. Dokonaj jeszcze (z menu głównego **FixDiska**) sprawdzenia wszystkich plików. W pewnym momencie powinien pokazać się mały requester wraz z opcją **REPAIR** (jako jedną z dwóch). Oczywiście - skorzystaj z niej. Teraz z plikiem oraz dyskietką powinno już być wszystko w porządku. Jeżeli jednak nie udało Ci się "wyrównać" pierwszych bajtów sektorów - masz problem. Jeśli popsuty został plik tekstowy, jeszcze nie wszystko stracone - możesz przegrać go (z wyeliminowanymi przez program błędami) na inne urządzenie. Pamiętaj jednak, że taka operacja NA PEWNO spowoduje jakieś (choćby minimalne) przekłamania, które najprawdopodobniej będziesz mógł poprawić w tekście, a które będą prawdopodobnie jednak zbyt duże, aby w ten sposób odratować jakiś program.

Przyczyny:

W tym wypadku mogą być ich miliony. Pogryzienie dyskietki przez dziecko, psa, teściową, oblanie jej (dyskietki, nie teściowej) wódką, coca-colą, sokiem pomidorowym, rzucanie nośnikiem o podłogę lub w kolegów - to tylko 0.1% wszystkich przyczyn uszkodzenia dyskietki. Warto jeszcze wspomnieć o używaniu dyskietek "najlepszej" z firm, a mianowicie **NO NAME**, czy też wykonywaniu (i późniejszym używaniu) dyskietek HD z dyskietek DD (dziurkowanie). Miej trochę więcej szacunku dla swoich dysków i kupuj dyski firmowe, a dla dobrych programów i ważnych danych tylko dobrej klasy. Mogą również zaistnieć przyczyny "software'owe", lecz takie zdarzają się znacznie rzadziej i raczej nie warto się nad nimi rozwodzić.

Teraz może o czymś, o czym wcześniej ledwo napomknąłem, a co jest bardzo ważne. Odradzam Ci program **DiskSalv** i jednocześnie rekomenduję **Quarterback Tools**. Głównym tego powodem jest fakt, że przez dwie godziny usiłowałem naprawić swój twardy tym pierwszym - jakoś nie chciało wyjść. Może to brak umiejętności posługiwania się **DiskSalvem**, lecz korzystając z **Quarterback Toolsa** odzyskałem wszystko i to w znacznie krótszym czasie niż spędziłem na zabawie przy jego konkurencji (a przecież i tak wówczas nic nie odratowałem).

Na zakończenie tego artykułu jedno słówko przestrogi. Staraj się bardziej dbać o swój system, jego bezpieczeństwo oraz nośniki. Mimo, iż dywan jest niewątpliwie bardzo wygodnym miejscem składowania dyskietek, wbrew pozorom wcale nie wydłuża ich żywotności. Warto by również było mieć jakiegoś antywirusa "błądzącego w tle" (powiedzmy **Virus Z II**, czy jeszcze lepiej **Virus Checkera** od wersji **6.44** wzwyż (ten ostatni w formie paczki .lha został umieszczony jako noworoczna niespodzianka na **PD#1/95**). Zrób również *backupy* (tak jak wspomniałem na początku niniejszego tekstu). Ostatecznie - nie panikuj, gdy "coś się wydarzy". To właśnie dla Ciebie napisałem ten artykuł i właśnie dla Ciebie powstały wszystkie rewelacyjne (no, powiedzmy) programy, o których miałem przyjemność pisać. Jednocześnie wierzę, że nic Ci się wyjątkowego nie przytrafi, a jeżeli już - wszystko bez żadnych problemów odratujesz. Mam również nadzieję, że jeżeli przeżyłeś coś podobnego lub wydarzyło Ci się coś innego niż to, o czym pisałem (może też znalazłeś sposób rozwiązania swojego stanu wyjątkowego) skrobniesz do nas list i podzielisz się z innymi swoimi uwagami i spostrzeżeniami. ❑



VirusChecker.

Słowniczek:

Backup - kopia bezpieczeństwa - może to być po prostu kopia Twojego ulubionego programu, ale może to też być kopia danych zawartych na dysku twardym. Backupy robi się zarówno na zwykłych dyskietkach, jak i na stremearach, czy nawet kompaktach.

Bootsector - sektor startowy dysku - z niego następuje inicjalizacja urządzenia i odpalenie systemu. Na dyskietce jest to bootblock.



Adam Gregrowicz

KURS ASEMBLERA ODCINEK 18

W tym odcinku ciąg dalszy informacji o procesorze MC68020. A mianowicie jak "ugryźć" rzecz zwaną polami bitowymi i jak zapanować nad pamięcią podręczną cache w tym procesorze.

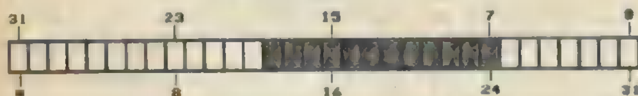
Pola bitowe, o których mowa we wstępie, to jeden z nowych typów danych wprowadzonych w mikroprocesorze 68020. Pole bitowe to grupa bitów (od jednego do trzydziestu dwóch) umieszczona w dowolnym miejscu w pamięci. Aby określić położenie pola bitowego w pamięci potrzebne są dwa parametry:

- adres pola, czyli dokładne położenie pierwszego bitu w pamięci,
- długość pola, czyli liczba bitów należących do danego pola.

Do ustalenia adresu pola bitowego używa się dwóch składników:

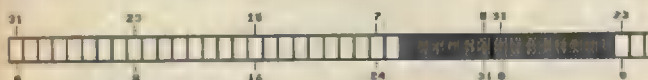
- absolutnego adresu wskazującego na to słowo w pamięci, które zawiera pierwszy bit pola.
- przesunięcia określającego numer pierwszego bitu pola w określonym wcześniej słowie pamięci.

Przy podawaniu wymienionego właśnie przesunięcia stosuje się numerowanie bitów odwrotne niż to jest ogólnie przyjęte. Oznacza to, że jeśli pole bitowe zaczyna się od bitu 31 (najbardziej na lewo słowa), to przesunięcie dla pól bitowych wynosi 0. Najlepiej wytłumaczy to rysunek:



Rysunek 1. Pole to określa się jako {13:12}

Pole przedstawione na powyższym rysunku określa się jako **{13:12}** (najpierw przesunięcie pola od początku słowa a potem długość pola). Dodatkowo pola bitowe mogą przekraczać granice słów, to znaczy zaczynać się pod koniec pierwszego słowa a kończyć w słowie następnym:



Rysunek 2. Pole określa się jako {26:14}.

BFTST - *Bit field test.* (Testuj pole bitowe.)

Zapis: **BFTST źródło{przesunięcie:długość}**

Rozkaz **BFTST** testuje zawartość pola bitowego i w zależności od uzyskanych wyników ustawia bity znaczników.

Znaczniki:

X - Nie zmieniany.

N - Ustawiany, gdy najstarszy bit jest równy 1. W przeciwnym wypadku zerowany.

Z - Ustawiany, gdy wszystkie bity pola bitowego są równe 0. W przeciwnym wypadku zerowany.

V - Zawsze zerowany.

C - Zawsze zerowany.

Z instrukcją **BFTST** można stosować następujące tryby adresowania:

BFTST Dn{przesunięcie:długość}
BFTST (An){przesunięcie:długość}
BFTST p(An){przesunięcie:długość}
BFTST p(An,Dm){przesunięcie:długość}
BFTST adr.W{przesunięcie:długość}
BFTST adr.L{przesunięcie:długość}
BFTST p(PC){przesunięcie:długość}
BFTST p(PC,Dn){przesunięcie:długość}
BFTST ([p1,An],Dm,p2){przesunięcie:długość}
BFTST ([p1,An,Dm],p2){przesunięcie:długość}
BFTST ([p1,PC],Dm,p2){przesunięcie:długość}
BFTST ([p1,PC,Dm],p2){przesunięcie:długość}

Należy jeszcze wiedzieć, że przesunięcie i długość nie muszą być podane w sposób bezpośredni. Zamiast ustalonych liczb można podać nazwę któregoś z rejestrów danych. Wówczas przesunięcie (lub długość) pola bitowego pobrana zostanie z tego rejestru.

Przykład:

BFTST D0{2:7}

Załóżmy, że w rejestrze **D0** znajduje się wartość %11000000011111111111111111111111. Tak więc instrukcja **BFTST D0{2:7}** spowoduje wyzerowanie znaczników **N, C** i **V** (dwa ostatnie znaczniki są zawsze zerowane przy **BFTST**) i ustawienie znacznika **Z**. Gdyby w rejestrze **D0** była wartość %11000100011111111111111111111111, to znacznik **Z** zostałby również wyzerowany.

BFCLR - *Bit field clear.* (Wyzeruj pole bitowe.)

Zapis: **BFCLR źródło{przesunięcie:długość}**

Rozkaz **BFCLR** działa podobnie jak **BFTST**. Najpierw ustawia znaczniki w zależności od stanu pola bitowego. Następnie jednak zeruje wszystkie bity pola bitowego.

Znaczniki:

Zachowują się identycznie jak w przypadku **BFTST**.

Tryby adresowania:

Tak samo jak przy **BFTST**.

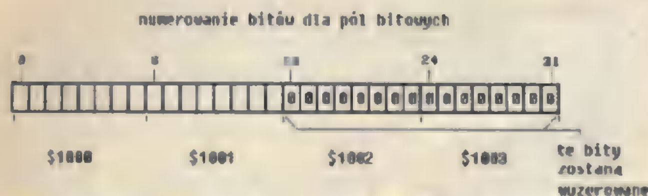
Przykład: **BFCLR $1000{16:16}**

Pierwszym etapem działania tej instrukcji będzie odpowiednie ustawienie stanu znaczników. Kolejnym - wyzerowanie w pamięci szesnastu bitów zaczynając od szesnastego, gdy zerowym jest najstarszy bit bajtu o adresie $1000. Brzmi to trochę skomplikowanie, więc najlepiej to sobie narysować (to zawsze pomaga), (Patrz rysunek 3)

BFSET - *Bit field set.* (Ustaw pole bitowe.)

Zapis: **BFSET źródło{przesunięcie:długość}**





Rysunek 3. Działanie instrukcji BFCLR $1000{16:16}

Rozkaz **BFSET** działa tak samo jak **BFCLR**. Jedyną różnicą jest to, że po uaktualnieniu znaczników bity pola bitowego nie są zerowane, a ustawiane.

Znaczniki:

Zachowują się identycznie jak w przypadku **BFTST**.

Tryby adresowania:

Tak samo jak przy **BFTST**.

Przykład: **BFSET (A0){D2:D3}**

Instrukcja ta spowoduje ustawienie bitów pola bitowego. Adres słowa zawierającego pierwszy bit pola bitowego pobrany zostanie z rejestru adresowego **A0**, przesunięcie z rejestru **D2**, a długość pola z rejestru **D3**. Oczywiście przed ustawieniem bitów pola instrukcja ustawi odpowiednio stan znaczników (zgodnie z zawartością pola przed zapisaniem do niego jedynek).

BFCHG - *Bit field change.* (Zmień bity pola bitowego.)

Zapis: **BFCHG źródło{przesunięcie:długość}**

Rozkaz **BFCHG** w pierwszym kroku testuje stan pola i ustawia odpowiednio znaczniki. W drugim kroku neguje stan wszystkich bitów pola (bity wyzerowane zostają ustawione, a ustawione wyzerowane.

Znaczniki:

Zachowują się identycznie jak w przypadku **BFTST**.

Tryby adresowania:

Tak samo jak przy **BFTST**.

BFFFO - *Find first one in bit field.* (Znajdź pierwszą 1 w polu bitowym.)

Zapis: **BFFFO źródło{przesunięcie:długość},Dn**

Rozkaz **BFFFO** najpierw czyta pole bitowe i odpowiednio ustawia znaczniki. Następnie szuka pierwszego zapalonego bitu. Jego przesunięcie względem adresu źródłowego zostaje zapisane w rejestrze **Dn**. Bity liczone są od 0 (najbardziej znaczący) i kolejno aż do końca pola. Pierwszy sprawdzany jest bit najstarszy. Jeśli **BFFFO** nie znajdzie żadnej jedynki, to do rejestru wpisywana jest suma przesunięcia pola i jego długość, czyli numer bitu nie należącego już do pola. Można również sprawdzać stan znacznika **Z**. Jeśli jest on ustawiony, to z pewnością nie było w polu bitowym zapalonego bitu.

Znaczniki:

X - Nie zmieniany.

N - Ustawiany, gdy najstarszy bit jest równy 1. W przeciwnym wypadku zerowany.

Z - Ustawiany, gdy wszystkie bity pola bitowego są równe 0. W przeciwnym wypadku zerowany.

V - Zawsze zerowany.

C - Zawsze zerowany.

Z instrukcją **BFFFO** można stosować następujące tryby adresowania:

BFFFO Dn{przesunięcie:długość},Dm
BFFFO (An){przesunięcie:długość},Dm
BFFFO p(An){przesunięcie:długość},Dm
BFFFO p(An,Dm){przesunięcie:długość},Dm
BFFFO adr.W{przesunięcie:długość},Dn
BFFFO adr.L{przesunięcie:długość},Dn
BFFFO p(PC){przesunięcie:długość},Dn
BFFFO p(PC,Dn){przesunięcie:długość},Dm
BFFFO ([p1,An],Dm,p2){przesunięcie:długość},Do
BFFFO ([p1,An,Dm],p2){przesunięcie:długość},Do
BFFFO ([p1,PC],Dm,p2){przesunięcie:długość},Do
BFFFO ([p1,PC,Dm],p2){przesunięcie:długość},Do

Tak samo jak w przypadku wcześniejszych rozkazów (**BFTST, BFCLR, BFSET** i **BFCHG**) przesunięcie i długość pola można określać bezpośrednio lub za pomocą rejestrów danych.

Przykład: **BFFFO D0{8:16},D1**

Niech w rejestrze **D0** znajduje się wartość %00000000000000010000000000000000. Rozkaz **BFFFO D0{8:16},D1** wpisze do rejestru danych **D1** liczbę 15, ponieważ pierwsza 1 znajduje się na piętnastym bicie (licząc od lewej i traktując pierwszy od lewej bit jako bit o numerze 0). Jak widać **BFFFO** numeruje bity nie od początku pola bitowego, lecz od początku słowa zawierającego pola. Gdyby w polu bitowym nie było żadnej jedynki, to do rejestru **D1** wpisana zostałaby liczba 24 (8*16).

BFEXTU - *Extract a bit field.* (Wyodrębnij pole bitowe.)

Zapis: **BFEXTU źródło{przesunięcie:długość},Dn**

Rozkaz **BFEXTU** czyta pole bitowe i odpowiednio ustawia znaczniki (identycznie jak **BFFFO**). Po uaktualnieniu stanu znaczników **BFEXTU** "wydobywa" pole bitowe spod operandu źródłowego i wpisuje je do podanego rejestru danych **Dn**. Jeśli długość pola jest mniejsza niż 32 bity, to wszystkie pozostałe bity w rejestrze **Dn** są zerowane.

Znaczniki:

Zachowują się identycznie jak w przypadku **BFFFO**.

Tryby adresowania:

Tak samo jak przy **BFFFO**.

Przykład: **BFEXTU D0{2:3},D1**

Załóżmy, że w rejestrze **D0** znajduje się wartość %00101000000000000000000000000000. **BFEXTU D0{2:3},D1** spowoduje przekopiowanie pola bitowego **{2:3}** do rejestru **D1**. W wyniku tego w **D1** znajdzie się wartość:
%00000000000000000000000000000101.

BFEXTS - *Extract and sign extend.* (Wyodrębnij pole bitowe i rozszerz znakowo.)

Zapis: **BFEXTS źródło{przesunięcie:długość},Dn**

Rozkaz **BFEXTS** działa podobnie jak **BFEXTU**, czyli testuje stan pola, ustawia odpowiednio znaczniki i kopiuje pole bitowe do rejestru danych. Jeśli pole jest krótsze niż 32 bity, to najstarszy bit pola bitowego kopiowany jest do wszystkich nieużytych bitów rejestru danych (w przypadku **BFEXTU** bity te były zerowane).

Znaczniki:

Zachowują się identycznie jak w przypadku **BFFFO**.

Tryby adresowania:

Tak samo jak przy **BFFFO**.

Przykład: **BFEXTS D0{2:3},D1**

Załóżmy, że w rejestrze **D0** znajduje się wartość %00101000000000000000000000000000. **BFEXTS D0{2:3},D1** spowoduje przekopiowanie pola bitowego **{2:3}** do rejestru **D1**. W wyniku tego w **D1** znajdzie się wartość: %11111111111111111111111111111101.

BFINS - *Insert a bit field.* (Wstaw pole bitowe.)

Zapis: **BFINS Dn,cel{przesunięcie:długość}**

Rozkaz **BFINS** wpisuje bity zawarte w rejestrze **Dn** we wskazane pole bitowe. Działanie tego rozkazu jest odwrotne do **BFEXTU** i **BFEXTS**. Wpisywane są jedynie najmłodsze bity mieszczące się w zadanej wielkości pola, pozostałe bity są ignorowane. Po wpisaniu pola jest ono testowane i w zależności od jego zawartości ustawiane są bity znaczników.

Znaczniki:

Zachowują się identycznie jak w przypadku **BFFFO**.

Dla instrukcji **BFINS** dozwolone są następujące tryby adresowania:

BFINS Dn,Dm{przesunięcie:długość}
BFINS Dn,(Am){przesunięcie:długość}
BFINS Dn,p(Am){przesunięcie:długość}
BFINS Dn,p(Am,Do){przesunięcie:długość}
BFINS Dn,adr.W{przesunięcie:długość}
BFINS Dn,adr.L{przesunięcie:długość}
BFINS Dn,p(PC){przesunięcie:długość}
BFINS Dn,p(PC,Dm){przesunięcie:długość}
BFINS Dn,([p1,Am],Do,p2){przesunięcie:długość}
BFINS Dn,([p1,Am,Do],p2){przesunięcie:długość}

Tak samo jak przy rozkazach **BFTST, BFCLR, BFSET, BFCHG, BFFFO, BFEXTU, BFEXTS**, przesunięcie i długość pola można określać bezpośrednio lub za pomocą rejestrów danych.

Spróbujemy teraz wykorzystać pola bitowe w praktyce. Napiszemy procedury pseudo-pakowania i rozpakowywania tekstów. Nie będzie to prawdziwe pakowanie danych, lecz tylko wykorzystanie pewnej cechy kodu *ASCII*. Otóż standardowy kod *ASCII* do zapisu znaków używa 7 bitów. Jak jednak wiemy pojedynczy bajt ma 8 bitów. Wynika z tego, że przy zapisie tekstów w każdym bajcie marnuje się jeden bit. W praktyce to różnie bywa, gdyż przy stosowaniu jakichś znaków specjalnych (typu polskie litery) jeden znak potrafi zająć całe 8 bitów. Jednak standard jest standardem i nie będziemy się zajmowali 8-bitowymi znakami.

Wracając do naszych procedur - jedna z nich będzie pakowała znaki *ASCII* dosuwając 7-bitowe dane jedna do drugiej. Da nam to 1 bajt oszczędności na siedem/osiem znaków. Druga procedura będzie natomiast rozpakowywała spakowany wcześniej tekst. Pakowane znaki będą umieszczane w tak zwanym strumieniu bitowym, czyli poszczególne siódemki bitów będą umieszczane bezpośrednio jedna za drugą.

Do dosuwania 7-bitowych grup bitów używać oczywiście będziemy instrukcji **BFINS** i **BFEXTU**. Tej pierwszej do wstawiania 7-bitowych grup bitów do bufora wyjściowego (w którym znajdować się będzie upakowany tekst). Natomiast **BFEXTU** posłuży nam do wyodrębniania 7-bitowych grup bitów z łańcucha upakowanych znaków.

Nie będę dokładnie omawiał działania procedur, gdyż nie są zbyt skomplikowane i na tym etapie znajomości języka maszynowego każdy powinien sobie z nimi poradzić. Tym bardziej, że opisane są dosyć dokładnie w listingu.

```
; ## Procedura upakowująca 7-bitowe znaki jeden za drugim ##

Pseudo_Pack:lea     Tekst,a0    ; początek tekstu do upakowania
            lea     Bufor,a1    ; początek bufora na upakowany tekst
            move.l  #TekstKoniec-Tekst,d3   ; długość tekstu
                                ; do upakowania

            moveq   #0,d0       ; zaczynamy umieszczać od bitu 0
loop_01A:   move.b  (a0)+,d1    ; pobranie pojedynczego znaku
                                ; z nieupakowanego tekstu
            bfins   d1,(a1){D0:7}   ; wstawienie 7 bitów do strumienia
                                ; bitów upakowanych znaków

            sub.l   #1,d3       ; czy są jeszcze jakieś znaki do upakowania
            beq     loop_endA   ; jeśli nie, to skok do "loop_endA:"

            add.w   #7,d0       ; zwiększenie wskaźnika bitów w strumieniu o 7
            cmp.w   #16,d0      ; czy przekroczył granicę 16 bitów
            bcs     loop_01A    ; jeśli nie, to skok do "loop_01A:"

            sub.w   #16,d0      ; jeśli przekroczył granicę 16 bitów,
                                ; to "przewinięcie" go przed granicę
            adda.l  #2,a1       ; zwiększenie adresu wskaźnika w tekście
                                ; źródłowym (w tekście nieupakowanym)
            bra     loop_01A    ; skok do "loop_01A:"

loop_endA   rts                 ; wyjście z procedury

; ## Procedura rozpakowywująca 7-bitowe znaki upakowane wcześniej ##
; ## procedurą Pseudo_Pack                                        ##

Pseudo_UnPack: lea  Bufor,a0    ; początek upakowanych danych
            lea     UnpackTekst,a1 ; początek bufora na rozpakowane
                                ; znaki
            move.l  #TekstKoniec-Tekst,d3 ; długość tekstu
                                ; po rozpakowaniu (w bajtach)
            moveq   #0,d0       ; zaczynamy rozpakowywać od bitu 0
loop_01B:   bfextu  (a0){D0:7},d1   ; wyodrębnienie 7-bitowego znaku
                                ; ze strumienia bitów
            move.b  d1,(a1)+    ; wpisanie znaku w postaci 8-bitowej
                                ; do bufora docelowego

            sub.l   #1,d3       ; czy powinny być jeszcze jakieś znaki
            beq     loop_endA   ; jeśli nie, to skok do "loop_endB:"

            add.w   #7,d0       ; zwiększenie wskaźnika bitów w strumieniu o 7
            cmp.w   #16,d0      ; czy przekroczył granicę 16 bitów
            bcs     loop_01B    ; jeśli nie, to skok do "loop_01B:"

            sub.w   #16,d0      ; jeśli przekroczył granicę 16 bitów,
                                ; to "przewinięcie" go przed granicę
            adda.l  #2,a0       ; zwiększenie adresu wskaźnika w danych
                                ; źródłowych (w danych upakowanych)
            bra     loop_01B    ; skok do "loop_01B:"

loop_endB   rts                 ; wyjście z procedury


Tekst:      dc.b 'Oto tekst przykładowy, który ulegnie upakowaniu.'
TekstKoniec:

Bufor:      ds.b    100         ; bufor na upakowany tekst

UnpackTekst:ds.b    100         ; (tutaj) pojawi się rozpakowany tekst
                                ; (po wywołaniu procedury Pseudo_Pack
                                ; i następnie Pseudo_UnPack)
```

UWAGA: Aby program z tego listingu (i innych listingów w tym odcinku kursu) zasemblował się poprawnie potrzebny jest asembler potrafiący asemblować rozkazy dla procesorów wyższych niż 68000.

Pamięć podręczna procesora 68020.

Pamięć podręczna "***cache***", to bardzo mała pamięć zawarta bezpośrednio w mikroprocesorze. Zapamiętywane jest w niej kilkadziesiąt ostatnio wykonanych rozkazów. Gdy procesor napotka na konieczność odczytania rozkazu, który jest już

w pamięci *cache* (najczęściej dzieje się tak we wszelkiego rodzaju pętlach), to odczytuje go właśnie z tej pamięci, a nie z pamięci operacyjnej. A ponieważ dostęp do pamięci cache może być nawet kilka, kilkanaście razy szybszy niż do zwykłej pamięci, więc daje to zauważalny wzrost szybkości działania programu.

W różnych źródłach może już wyczytaliście, że pamięć cache w 68020 ma pojemność 256 bajtów. Tak właśnie jest, ale jednocześnie tak nie jest. Otóż dokładnie mówiąc pamięć cache w procesorze 68020 zbudowana jest z 64 bloków po 58 bitów. Każdy z tych bloków składa się z 32 bitów przechowywanych instrukcji, 24 bitów adresu tych instrukcji, 1 bitu ważności i 1 bitu statusu. Jeśli sobie policzymy 64*32 bity to rzeczywiście uzyskamy 256 bajtów. Jednakże pojemność *cache* należy rozpatrywać jako 64 długie (32-bitowe) słowa. Dla każdego z nich w *cache* zapamiętywany jest adres. Oznacza to, że instrukcje zapamiętywane w *cache* nie są kopią pewnego ciągłego fragmentu pamięci, ale szeregiem ostatnio użytych długich słów dowolnie rozmieszczonych w pamięci operacyjnej.

Sterowanie pamięcią podręczną przez programy sprowadza się do kilku możliwych operacji:

- Włączenie lub wyłączenie pamięci *cache*.
- Czyszczenie zawartości całej pamięci.
- Czyszczenie zawartości jednego 58-bitowego bloku *cache*.
- Zamrożenie pamięci podręcznej. Procesor jest w stanie odczytywać rozkazy wpisane już do *cache*, ale nie może dopisać nowych danych.
- Zamrożenie jednej linii (jak wyżej, ale tylko dla jednego bloku *cache*).

Aby zapanować nad pamięcią *cache* w MC68020 wprowadzono dwa dodatkowe rejestry służące tylko i wyłącznie do sterowania pamięcią podręczną.

CACR - *Cache control register.*

Jest to rejestr kontrolny pamięci *cache*. Zawiera cztery znaczniki wykorzystywane do sterowania zachowaniem pamięci cache.

Bity rejestru CACR.

bit	3	2	1	0
	C	CE	F	E

C - Bit czyszczenia pamięci podręcznej. Jego ustawienie powoduje wyczyszczenie całej pamięci *cache*.

CE - Bit czyszczenia pojedynczego bloku w pamięci podręcznej. Ustawienie tego bitu powoduje wyczyszczenie bloku wyznaczonego przez rejestr **CAAR**.

F - Bit zamrożenia pamięci *cache*. Przy ustawionym bicie **F** procesor nie dopisuje nowych danych do pamięci *cache*. Wyzerowanie tego bitu powoduje normalną pracę *cache*.

E - Bit włączenia/wyłączenia pamięci podręcznej. Wpisanie 1 do tego bitu włącza pamięć *cache*, a wpisanie 0 - wyłącza ją.

CAAR - *Cache adress register.*

Rejestr **CAAR** ściśle współpracuje z rejestrem **CACR**. Bity 2-7 wybierają numer bloku przy zerowaniu pojedynczego bloku z *cache* rejestrem **CACR**.

Odczyt i zapis do rejestrów **CACR** i **CAAR** możliwy jest jedynie w trybie uprzywilejowanym za pomocą instrukcji **MOVEC**. Do przejścia w tryb uprzywilejowany najprościej jest wykorzystać stan wyjątkowy instrukcji **TRAP**. Procedury włączenia i wyłączenia *cache* napisane w ten sposób wyglądają następująco:

```
; ## procedura włączająca pamięc cache w procesorze 68020 ##

WlaczCache: move.l   #WlaczProc,$80  ; ustawienie wektora dla TRAP #0
            trap     #0              ; wywołanie stanu wyjątkowego TRAP
            rts

WlaczProc   movec    CACR,d0         ; odczytanie rejestru CACR
            bset     #0,d0           ; ustawienie bitu E
            movec    d0,CACR         ; uaktualnienie CACR
            rte                      ; powrót ze stanu wyjątkowego

; ## procedura wyłączająca pamięc cache w procesorze 68020 ##

WylaczCache:move.l   #WylaczProc,$80 ; ustawienie wektora dla TRAP #0
            trap     #0              ; wywołanie stanu wyjątkowego TRAP
            rts

WylaczProc: movec    CACR,d0         ; odczytanie rejestru CACR
            bclr     #0,d0           ; wyzerowanie bitu E
            movec    d0,CACR         ; uaktualnienie CACR
            rte                      ; powrót ze stanu wyjątkowego
```

Do sprawdzenia, czy procedury działają można wykorzystać systemową komendę **CPU**. Przy włączonej pamięci podręcznej *CPU* powinno wypisywać mniej więcej coś takiego "***System: 68020 (INST: Cache)***". Przy *cache* wyłączonym powinniśmy uzyskać "***System: 68020 (INST: NoCache)***".

Jednak takie bezpośrednie wywoływanie trybu nadzorcy (za pomocą instrukcji **TRAP**) nie należy do dobrego tonu. O wiele bardziej eleganckie jest wykorzystanie funkcji "**Supervisor**" z biblioteki "**exec**". Funkcja ta jako parametr wymaga adresu początku procedury, która ma być wykonana w trybie uprzywilejowanym. Adres ten należy umieścić w rejestrze **A5**. Ponieważ w rzeczywistości funkcja **Supervisor** nie robi nic innego niż my poprzednio (czyli wywołuje instrukcję **TRAP**), więc procedura uaktywniana przez tę funkcję musi kończyć się instrukcją **RTE**.

```
; ## procedura włączająca pamięc cache w procesorze 68020 ##

_LVOSupervisor  = -30

WlaczCache:  move.l  4.W,a6          ; baza biblioteki exec
             lea     WlaczProc,a5, początek procedury włączającej cache
             jsr     _LVOSupervisor(a6)
             rts

WlaczProc:   movec   CACR,d0         ; odczytanie rejestru CACR
             bset    #0,d0           ; ustawienie bitu E
             movec   d0,CACR         ; uaktualnienie CACR
             rte                     ; powrot ze stanu wyjatkowego

; ## procedura wyłączająca pamięc cache w procesorze 68020 ##

WylaczCache: move.l4.W,a6            ; baza biblioteki exec
             lea     WylaczProc,a5 ; początek procedury
                                   ; wyłączającej cache
             jsr     _LVOSupervisor(a6)
             rts

WylaczProc:  movec   CACR,d0         ; odczytanie rejestru CACR
             bclr    #0,d0           ; wyzerowanie bitu E
             movec   d0,CACR         ; uaktualnienie CACR
             rte                     ; powrot ze stanu
                                     ; wyjatkowego
```

Na dzisiaj to wszystko. Spotkamy się za miesiąc, w prawdopodobnie ostatnim odcinku kursu asemblera. ❑

Grzegorz "Chariot" Grzyb

QUICK SYSTEM
DLA A1200

Wydałeś wszystkie zaoszczędzone pieniądze na swój wymarzony komputer. O twardym dysku (mimo spadających cen) nie masz na razie co marzyć, podobnie jak i o rozszerzeniu pamięci.

Tymczasem, korzystając z dołączonych do Amigi dyskietek systemowych, tracisz nerwy wskutek ciągłego ich przekładania w jedynej dostępnej wbudowanej stacji. A gdyby tak umilić sobie życie, aby nie schodziło ono na ciągłej żonglerce dyskami? Czy można coś na to poradzić? Proponuję Czytelnikom przejściowe, ale dość skuteczne rozwiązanie problemu...



Zamiast wstępu.

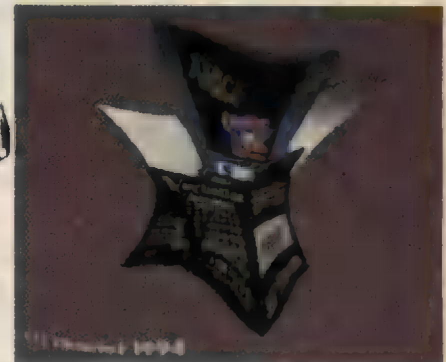
Takim rozwiązaniem jest stworzenie własnej dyskietki uruchamiającej system. W zasadzie mój przykład będzie polegał na zrobieniu kompletu złożonego z dwóch dysków, ale rozwiązanie to w bardzo istotny sposób ograniczy częstotliwość wymiany dyskietek, jednocześnie znacznie przyśpieszy działanie systemu. Odbędzie się to niestety kosztem dostępnej pamięci, którą wykorzystamy jako swoistą pamięć wirtualną. Myślę, że artykuł ten zainteresuje początkujących użytkowników Amigi, ale i zaawansowani znajdą w nim coś dla siebie.

A1200 jest wyposażona fabrycznie w 2 MB Chip RAM. Obecnie ilość taka jest już zupełnie niewystarczająca do tzw. poważnej pracy, ale raczkującemu użytkownikowi zapewnia ona całkiem przyzwoitą bazę. Przedstawiając ten przykład, założyłem, że będziesz miły Czytelniku wykorzystywał programy i zbiory danych o stosunkowo niewielkim zapotrzebowaniu na pamięć.

Potrzebne środki i materiały.

Co nam będzie potrzebne do zrealizowania projektu? Podstawą całego zamierzenia będą narzędzia: **Turbo Imploder 4.0** (program do kompresji plików wykonywalnych - *Freeware* z 1991 r.), **DiskMaster 2.0** (stary, dobry menedżer plików i katalogów, łatwo konfigurowalny i o małym zużyciu RAMu) i **LHA**, który dogrywamy do katalogu **C**. Naturalnie istnieje cały szereg podobnych programów. Idea ich użycia we wszystkich przypadkach będzie taka sama.

Co powinniśmy zgromadzić ponadto? Warto zaopatrzyć się w programy takie jak: **RunIt, Viewtek (VT), PPShow, PPMore, PPAnim, DMS, Fast JPEG, Fast GIF, SnoopDos lub Dos Trace, Super Duper** ewentualnie **XCopy, VirusChecker** albo **VirusZ, ReOrg, NoClick** itp. Potrzebne będzie parę dobrej jakości dyskietek (osobiście polecam ***Verbatim Data Life Plus***, z ochronną powłoką teflonową, cena giełdowa 160.000 zł za pudełko).



Zaczynamy...

Sięgnij teraz po oryginały dyskietek systemowych i wykonaj kopie *Workbencha* i *Extrasa*. Możesz dokonać tego przy użyciu programu kopiującego, lub przez zaznaczenie ikony symbolizującej dyskietkę i wybranie funkcji **Copy** z menu **Icons**. Uzyskana w drugi sposób kopia będzie miała przedrostek ***Copy_of...***, który możesz usunąć za pomocą funkcji **Icons/Rename**, a zresztą najlepiej zmień od razu nazwę na odmienną, np. na "***UserWork***". Podobnie kopię ***ExtrasX.X*** nazwij samym "***Extras***" (bez numeru wersji).

Teraz musisz wygospodarować jak najwięcej miejsca na pierwszej dyskietce. Odpal **DiskMastera** (lub podobny program) i zacznij przeglądać dysk. Jedziemy według

alfabetu. Szuflada **C** (od *Command*) zawie ra zbiór rozkazów *AmigaDOS*. Ponieważ wiem z doświadczenia, jak bardzo rzadko korzystacie z **CLI** (zagadnienia AmigaDOS i CLI były wielokrotnie poruszane w innych miejscach), dokonamy tu wielkiego cięcia. Zawartość katalogu **C:** powinna wyglądać tak jak na listingu 1.

Jak widać dodałem tam rozkazy nie występujące w oryginale, **PLFonts**, **RunIt** i **Setmap**. Następny jest katalog ***Classes***. Ten katalog zostaw bez zmian. Następna szuflada to ***Devs*** (od *Devices* - urządzenia). Jej zawartość to różnej maści sterowniki. Tutaj dodaj mapę klawiatury do podkatalogu ***Keymaps*** (***usa-pl*** dla amerykańskiej, ***d-pl*** dla niemieckiej). W wypadku posiadania monitora *VGA*, przegraj z dysku ***Storage*** do podkatalogu ***Monitors*** sterowniki: ***VGA Only, DBLPAL*** i ewentualnie inne (***DBLNTSC, Multiscan, Euro72***). W podkatalogu ***Printers*** umieść sterownik posiadanej drukarki, lub zostaw **Generic** jeśli takową nie dysponujesz. Podkatalogu ***DataTypes*** nie ruszaj, podobnie jak ***DOSDrivers***. Pozostałą zawartość dysku zostaw bez zmian.

Turbo Imploder.

Teraz zostaw **DiskMastera** i uruchom **Turbo Implodera**. Przyszedł czas na kompresowanie plików wykonywalnych (*executable*). Rozpocznij w przerzedzonym katalogu **C**. Ponieważ kompresja plików poniżej 4 KB mija się w zasadzie z celem, uwzględniaj tylko zbiory większe. Wybierz myszką przycisk **Start** i jako źródło wskaż na **"DF0:"**. Aby łatwiej rozróżniać rodzaj pliku, kliknij na małym przycisku **"ID"** (*Identify*) pod oknem dialogowym **Implodera**. Sąsiedni przycisk **".info"**, powoduje wykazywanie ikon przy plikach, jest więc raczej nieużyteczny. Początkowo zobaczysz katalog główny dyskietki, a podpisy **"dir"** przy poszczególnych nazwach oznaczają podkatalogi. Klikamy na **C**. Kompresji poddaj tylko pliki duże, takie jak **IPrefs, Ed, Mount** itp. Zaznacz np. **Ed**. Jest to edytor pełnoekranowy, w wielu przypadkach całkowicie wystarczający do prostej edycji plików tekstowych i opatrzony opisem w oryginalnej instrukcji Amigi. Okno dialogowe zostało przykryte konsolą obsługi kompresji. Wciśnięte zostaw tylko **Compress** i cyferkę **8**. **Compress** oznacza decyzję o kompresji pliku, liczba **8** zaś najwyższy (najdokładniejszy) jej stopień. Wciśnięty przycisk **Library** powodowałby nie dopisywanie do kompresowanego pliku nagłówka zapewniającego samoczynne rozkompresowywanie zbioru. Aby uruchomić taki plik niezbędna jest wówczas biblioteka **explode.library** w katalogu ***LIBS:***. Ogólnie lepiej stosować metodę kompresji z nagłówkiem, mimo iż zbiór skompresowany w ten sposób jest dłuższy o kilkadziesiąt bajtów - jego uruchomienie jest jednak bezproblemowe. Plik z nagłówkiem będzie rozpoznawany jako **NORM IMPL**, natomiast wymagający biblioteki ***explode.library*** jako **XLIB**. Kolejny przycisk **Merge**, po wciśnięciu powoduje łączenie ***Hunków*** (kawałków, części) kompresowanego pliku w jeden większy. Rozmiar minimalnych ***Hunków*** deklaruje się w okienku **Threshold**. Używanie tej cechy **Turbo Implodera** wymaga dobrej znajomości systemu, dlatego proponuję nie aktywować funkcji **Merge**. W przypadku pliku z ikoną, zostaw włączony przycisk **Copy Icon**, co spowoduje, że ikona zostanie przy pliku skompresowanym.

A więc kompresujesz po kolei wszystkie zbiory większe i oznaczone ***EXECUTABLE***, przez **Load**, następnie **Compress 8, Continue, Save** i od nowa **Start**...

Omijamy katalog **Classes**, mimo iż widniejące w nim pliki rozpoznawane są jako wykonywalne (zbiory te dają się skompresować, ale jak wykazuje praktyka są później często nie do odczytania, przez programy je wykorzystujące) i wchodzimy do katalogu **Devs**. Tutaj należy skompresować wszystkie większe pliki z dopiskiem **".device"**, ale nie ruszaj sterowników w podkatalogach. Podobnie zachowuj się odnośnie katalogu **L** (*Library*). Do katalogu **Libs** (*Libraries*) odnoszą się te same uwagi co do **Classes**. Biblioteki z tego katalogu, można skompresować, ale bardzo często są one później niedostępne jako zasoby niezbędne do uruchomienia innych programów. A więc biblioteki też nie kompresuj! Natomiast nie ma żadnego problemu z programami umieszczonymi w katalogach **System** i **Utilities**. Te procedury możesz ścisnąć bez obawy.

Jedziemy dalej...

W zasadzie żadnych problemów nie napotkasz w przypadku drugiej dyskietki - **Extras**. Znajdujące się tutaj programiki w katalogach **Prefs, System** i **Tools** są to pliki wykonywalne w pełnym tego słowa znaczeniu i ich kompresja nie powoduje żadnych skutków ubocznych.

Gdy uporasz się już zupełnie z kompresją zbiorów na obu dyskietkach, nie będzie to wcale oznaczać, że w ten oto sposób zakończyłeś swoje dzieło. Mój przykładowy pakiecik systemowy jest o wiele bardziej złożony. Teraz sięgnij po programik o nazwie **LHA**. Jest to bodaj najpopularniejszy na Amigę archiwizer. Archiwizer tym się różni od kompresora plików wykonywalnych, że za jego pomocą można pakować całe struktury katalogów i plików, bez znaczenia, czy są to dane czy też programy (bardziej szczegółowe informacje o archiwizerach i kompresorach znajdziesz w poprzednich numerach Amigowca). Można więc przy użyciu **LHA** skompresować całą dyskietkę, parę katalogów z zawartością lub kilka wybranych plików. My posłużymy się **LHA** w celu skompresowania katalogów. Będą to **C, LIBS** i **Locale**.

Locale.

No tak, zapomniałem wcześniej napisać o zdobyciu polskich zbiorów ***Locale***. Co

Listing 1
Zawartość katalogu C:

AddBuffers	Assign
Avail	BindDrivers
cls	ConClip
Copy	Date
Delete	Dir
Ed	Eval
Execute	IconX
Info	Install
IPrefs	List
LoadWB	MakeDir
Mount	PLFonts
Relabel	RemRAD
Rename	RequestChoice
RunIt	Search
Setmap	Status
Type	Version
Wait	Which



Listing 2
Katalog "Libs"
version.library
rexxsyslib.library
rexxsupport.library
mathtrans.library
mathieeesingtrans.library
mathieeedoubtrans.library
asl.library
reqtools.library
powerpacker.library
locale.library
iffparse.library
explode.library
diskfont.library
datatypes.library
commodities.library
bullet.library

AmigaDOS

to w ogóle jest!? *Locale* to kolejny doskonały dowód na potwierdzenie prawdy, że Amiga jest wspaniałym komputerem. Od systemu 2.1 Amisia dysponuje świetnym, wielojęzycznym systemem obsługi. Idea zrealizowana na Amidze, nie zmusza producenta oprogramowania do wydawania wielu wersji różnojęzycznych tego samego programu (Hello Windows!). Znaleziono o wiele prostsze rozwiązanie. Tworzy się jeden program w oryginalnej wersji językowej np. angielskiej i... dodaje się do niego w pakiecie kilka specjalnych plików tłumaczących w innych językach. Specjalny system preferencji powoduje podmianę oryginalnej wersji językowej na wybraną przez użytkownika. Tak jest między innymi z *Workbenchem*. Piąty dysk *Workbencha* nazywa się właśnie **Locale** i zawiera wszystkie niezbędne zbiory, takie jak: niemiecki, francuski, włoski, szwedzki itd. Tak, ale nie zawiera (jeszcze) polskiego. Na szczęście na miejscu, w kraju znaleźli się zapaleńcy, którzy nie oglądając się na Commodore'a dopisują swojsko brzmiące *Locale*. Nie stanowi problemu zdobycie tych zbiorów, większość powstaje jako Freeware, inne wymagają zarejestrowania po wpłaceniu ok. 10 zł.

Teraz pora powiedzieć o pewnej niedogodności. System ten doskonale sprawdza się po zainstalowaniu na twardym dysku. Jest szybki, niezawodny. Korzystanie z niego przy użyciu dyskietek może jednak okazać się katorgą gorszą od niewolnictwa na tureckich galerach. Jest na to wszak rada. Możesz założyć szufladę o nazwie **Locale** na **Ram Dysku**. Załaduj do niej odpowiednie podkatalogi z właściwymi dla nas plikami (w tym wypadku tylko polskimi), wykonaj przypisanie **Assign Locale: RAM:Locale** (nawet twardy dysk z takim transferem danych nie może konkurować!) i w preferencjach (Prefs/Locale) wybierz polską wersję językową. Sprawa załatwiona. Moja koncepcja będzie tworzyła automatycznie takie rozwiązanie.

DiskMaster.

Locale wyrwały nas z tematu **LHA**. Wracamy. Obsługa archiwizera z poziomu **CLI** nie należy do najmilszych. Powstało sporo mniej lub bardziej udanych nakładek *GUI* na **LHA**. Ostatnio na dyskach Public Domain można znaleźć kombajnik o nazwie **GUI-Arc** (v1.22) (Patrz AMIGOWIEC 1/95, str. 35). Ale my mamy przecież **DiskMastera**. Korzystając z edytora tekstu, możesz bez problemu skonfigurować go także dla potrzeb archiwizacji i dearchiwizacji za pomocą **LHA**. Jak to uczynić? W DiskMasterze otwórz menu **Project**, wyszukaj funkcję **"Save Config'** i puść mysz. Pojawia się małe okienko, w którym masz podać nazwę pod jaką zostanie zapamiętana konfiguracja. Program automatycznie zapisze ją w katalogu w którym umieściłeś **DiskMastera** i dodatkowo dołączy ikonę. Z tej ikony można później uruchamiać program, co spowoduje wczytanie wpierw ukrytej pod nią konfiguracji. Plik konfiguracyjny jest zgrywany jako czyste *ASCII*, co powoduje, że możesz go poddać edycji dowolnym edytorem tekstu (systemowy **Ed, CED, GoldED**). Możesz także dodawać komendy do okna lub menu za pomocą requesterów wywoływanych z **Project**, ale wiem z doświadczenia, że jest to dużo trudniejsze. Listing 4 pokazuje przykładowe rozwinięcia możliwości **DiskMastera**, także w zakresie archiwizacji, przy użyciu **LHA**. Na koniec proponuję zazna

Listing 3

```
; $VER: startup-sequence 39.91 (19.11.94)
C:SetPatch QUIET
C:LHA -x X C:C.lha RAM: >NIL:
C:LHA -x X Libs:Libs.lha RAM: >NIL:
C:LHA -x X SYS:Locale/Locale.lha RAM: >NIL:
Resident >NIL: RAM:C/Assign PURE
Assign >NIL: C: RAM:C
Assign >NIL: LIBS: RAM:Libs
Assign >NIL: Locale: RAM:Locale
C:Version >NIL:
C:AddBuffers >NIL: DF0: 5
FailAt 21
C:MakeDir RAM:T RAM:Clipboards RAM:ENV RAM:ENV/Sys
C:Copy >NIL: ENVARC: RAM:ENV ALL NOREQ
C:Copy >NIL: SYS:C/LHA RAM:C QUIET
Assign >NIL: ENV: RAM:ENV
Assign >NIL: T: RAM:T
Assign >NIL: CLIPS: RAM:Clipboards
Assign >NIL: REXX: S:
Assign >NIL: PRINTERS: DEVS:Printers
Assign >NIL: KEYMAPS: DEVS:Keymaps
Assign >NIL: LIBS: SYS:Classes ADD
Assign >NIL: HELP: LOCALE:Help DEFER
IF NOT EXISTS SYS:Fonts
    Assign FONTS:
EndIF
C:BindDrivers      ; można pominąć
C:Mount >NIL: DEVS:DOSDrivers/~(#?.info)          ; według potrzeb
C:PLFonts >NIL:
C:Setmap usa-pl
;/* UWAGA! Blok istotny w przypadku posiadania monitora VGA.
;  W wypadku używania monitora RGB lub telewizora, można go zupełnie pominąć ! */
IF EXISTS DEVS:Monitors
    IF EXISTS DEVS:Monitors/VGAOnly
        DEVS:Monitors/VGAOnly
    EndIF
    C:List >NIL: DEVS:Monitors/~(#?.info|VGAOnly) TO T:M LFORMAT "DEVS:Monitors/%s"
    Execute T:M
    C:Delete >NIL: T:M
EndIF
;/* Koniec bloku VGA */
;/* Segment odpowiedzialny za rozpoznanie pamięci Fast.
; W przypadku jej nie stwierdzenia pozwala na podział 2 MB Chip RAM na 1 MB Chip + 1 MB Fast (tzw. Mash
; Memory). Wywołuje restart komputera! */
C:Avail FAST > RAM:ENV/FM
    If Not "$FM" EQ "0" VAL
        Skip Dalej
    Endif
C:RequestChoice " Charint " "Założyć pamięć FAST ?" " TAK " " Nie " > RAM:ENV/RFM
    If "$RFM" EQ "1" VAL
        C:RunIt HalfFast >NIL:
    Endif
Lab Dalej
;/* Koniec segmentu Fast Memory */
SetEnv Workbench $Workbench
SetEnv Kickstart $Kickstart
UnSet Workbench
UnSet Kickstart
Unsetenv FM
Unsetenv RFM
C:IPrefs
C:ConClip
Path >NIL: RAM: C: SYS:Utilities SYS:Rexxc SYS:System S: SYS:Prefs SYS:WBStartup SYS:Tools SYS:Tools/Commodities
IF EXISTS S:User-Startup
    Execute S:User-Startup
EndIF
Resident Assign REMOVE
C:LoadWB
EndCLI >NIL:
```

czyć ikonę pliku konfiguracyjnego i za pomocą funkcji **Icons/Leave Out** wyrzucić ją na zewnątrz do okna *Workbencha*. Teraz wy starczy tylko uzupełnić za pomocą **Icons/In formation** ścież kę docelową do **DiskMaste ra** (***Default Tool***) i możesz już uruchamiać DiskMastera bez potrzeby kopania po szufladach.

Dysponując odpowiednio skonfigurowanym **DiskMasterem**, możesz podjąć się archiwizacji katalogów, o których wspominałem wcześniej. Do oryginalnego zestawu bibliotek w katalogu **Libs** warto dodać jeszcze kilka częściej poszukiwanych. Ponieważ na dyskietce jest ograniczona ilość miejsca, dodaj chociaż trzy: **PowerPacker, Explode** i **ReqTools**. Wszystkie są powszechnie dostępne. W jednym oknie **DiskMastera** otwórz ***DF0:*** w drugim ***RAM:***. Proces archiwizacji najwygodniej jest przeprowadzać za pośrednictwem **Ram Dysku**. Zaznacz katalog ***df0:Libs*** i wybierz z menu **LHA ADD**. Gdy program wyrzuci requester z prośbą o podanie nazwy tworzonego archiwum - wpisz **Libs**. W ciągu kilkunastu sekund w oknie docelowym (***Destination***, czyli tutaj **RAM:**) pojawi się plik-archiwum **"Libs.lha"**. Archiwizer automatycznie dodał końcówkę rozszerzenia **".lha"**. W dotychczasowym oknie źródłowym wejdź do katalogu **Libs**, po czym zaznacz wszystkie pliki znajdujących się tam bibliotek i rozkazem ***Delete*** usuń je z dyskietki. Teraz w to miejsce przegraj z **RAMu** plik **"Libs.lha"**. Najlepiej skorzystaj z polecenia ***Move***, która przekopiuje, a potem automatycznie usunie plik ze źródła. Innym słowem znaczy to tyle, co użycie po kolei dwóch rozkazów: **Copy** i **Delete**. Podobnie postępujemy z katalogiem **C**. Po zarchiwizowaniu wszystkich rozkazów, usuń wszystkie prócz **SetPatch** i **LHA**, a z **RAMu** przegraj plik **C.lha**. Na koniec zrób ten manewr także z szufladą **Locale**. Co się teraz okazało? Na dysku **"UserWork"** masz około 50% wolnej pojemności! Możesz teraz przegrać na ten dysk np. katalog **Prefs** z dysku **"Extras"** (oczywiście za pomocą **DiskMastera** i **RAMu**). Inny wariant to założenie katalogu narzędzi i skopiowanie do niego, tych najczęściej używanych. Decyzja w tym zakresie należy do Ciebie.

Na drugim dysku zrób podobne wstawki z najniezbędniejszych programów. Dysk **"Extras"** traktuj jako swoisty dysk operacyjny. Myślę jednak, że natchnąłem Cię do własnych prób w oparciu o ten przykład.

Zamiast zakończenia.

I jeszcze kilka uwag na koniec. Często mogą się pojawiać problemy, gdy jakiś program (np. **Prefs/Palette**) będzie stwierdzał, że brakuje mu jakiejś biblioteki lub ***DataType'u***. Ponawiaj zawsze próbę uruchomienia takiego programu, a on się za drugim razem uruchomi. Trudno mi doprawdy orzec czemu niektóre procedury tak fiksują. Inna sprawa to obłożenie pamięci **RAM**. Wraz z niezbędnym systemem i skopiowanymi do niej katalogami ubędzie jej około [illegible] KB. No cóż, coś za coś, ale system będzie działał o wiele przyjemniej. A tak naprawdę to zbieraj pieniążki na twardziela. Twarde dyski naprawdę tanieją. Ponadto nastaw się od razu na dysk co najmniej 540 MB. Mniejsze będą niedługo stosunkowo drogie i niewystarczające. Dzisiaj dostępne są już dyski 1 GB które pracują z Amigą wyposażoną w fabryczny kontroler **IDE/AT BUS**. Pamięć i szybkie procesory też będą Ci spędzać sen z powiek. Może jeszcze jakiś miły koprocesorek... Ponadto zwróć uwagę na mały programik **RunIt** - jest dość ciekawy. Pozwala stworzyć emulowaną pamięć typu Fast (część Chip traktowana jako Fast). Ta pamięć nie przyśpiesza wprawdzie komputera, ale powoduje, że niektóre, nieliczne już programy dadzą się uruchomić na gołej A1200. Naturalnie te które z założenia potrzebują pamięci typu Fast, ale faktycznie wcale całej pamięci nie wykorzystują. Inne zbuntują się naprawdę. Do tekstu dołączone zostały przykładowe listingi. Przeanalizuj je uważnie. Możesz sam wszystko lepiej usprawnić, potrzebny jest tylko zapał i pogłębianie wiedzy.

Użytkownicy innych modeli Amigi, którzy przeczytali ten tekst, także mogą próbować usprawniać tymczasowo swój komputer. Dla Was jednak rada (A500, A2000) montujcie, jeśli jeszcze nie macie, Kickstarty 2.x lub lepiej 3.x. Są one o wiele nowocześniejsze, a ponadto nowe programy są pisane już raczej pod nie. A w ogóle, niech żyje AMIGA!!! ❑

Listing 4

```
Reset
...
AddMenu Project, Quit, Q, Confirm "Na pewno chcesz wyjść ?" Tak Nie;Quit
...
AddMenu Archives, LhA   Add, StdIO "CON:0/12/640/200/Add Window";Archive "LHA *> -r s";StdIO CLOSE
AddMenu Archives, LhA   Extract, StdIO "CON:0/12/640/200/Extract Window";Extern LHA <* -x X %s;StdIO CLOSE
AddMenu Archives, DMS   Extract, StdIO "CON:0/12/640/200/DMS Read";Extern DMS Write %s TO %d;StdIO CLOSE
...
AddMenu Disk, Format DF0:, Confirm "Jesteś pewien ?";Format DF0:
...
AddCmd Delete, 30, ReqPattern;Confirm "Wszystkie zaznaczone pliki zostaną skasowane !";Delete %s
AddCmd Find, 20, ReqPattern "Podaj wzorzec do poszukiwań...";Find %s
AddCmd Edit, 30, Extern DH0:Editors/Edge/Edge %s
...
AddAutoCmd FORM????ILBM,Extern SYS:C/ViewTek %s
AddAutoCmd ??????JFIF,Extern SYS:C/FJPEG %s SM='DBLPAL:High Res No Flicker'
AddAutoCmd FORM????ACBM,ShowPic %s
AddAutoCmd FORM????8SVX,ShowPic %s
AddAutoCmd GIF87,Extern SYS:C/ShowGIF %s ChipAGA ON
AddAutoCmd PP20,Extern SYS:C/MMop %s
AddAutoCmd FORM??XTILBM,SYS:Utilities/PPShow %s
AddAutoCmd FORM????ANIM,Extern SYS:C/ViewTek %s
AddAutoCmd ??-lh,StdIO "CON:0/12/640/200/Extract LHA";Extern LHA <* x %s;StdIO CLOSE
AddAutoCmd ^Z,StdIO "CON:0/12/640/100/Extract Arc";Extern Arc <* x %s;StdIO CLOSE
AddAutoCmd ZOO ?.?? Archive,StdIO "CON:0/12/640/100/Extract ZOO";Extern Zoo <* x// %s;StdIO CLOSE
AddAutoCmd TEXT,Read %s
AddAutoCmd DEFAULT,Read %s HEX
Komentarz
/* nazwy komend można napisać po polsku, co spowoduje, że DiskMaster będzie obsługiwany po naszemu.
; Przykład: Delete - Skasuj, Find - Szukaj. */
```

Słowniczek

CLI - *Command Line Interpreter* - ang. wierszowy interpreter rozkazów, czyli po prostu okienko do którego możemy wpisywać polecenia AmigaDOS. **Shell** jest po prostu nieco rozbudowanym CLI.

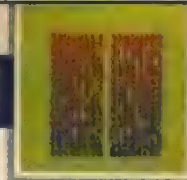
GUI - *Graphics User Interface* - ang. graficzny interfejs użytkownika, czyli wszelkiego rodzaju guziki, suwaki itp. Interfejs ten jest obsługiwany myszką.

Kickstart - najistotniejsza część systemu operacyjnego Amigi, umieszczona w pamięci typu ROM (Patrz niżej). Od niego zależy właśnie wersja systemu, w którym pracuje nasza Amisia (1.3, 2.x, 3.x,...).

RAM - *Random Access Memory* - ang. pamięć do zapisu i odczytu, czyli po prostu pamięć naszej Amisi, którą dodatkowo dzielimy na Chip i Fast.

ROM - *Read Only Memory* - ang. pamięć tylko do odczytu, czyli to co wpisano w niektóre układy scalone.

Workbench - ang. stół pracy, czyli miejsce gdzie znajdują się nasze ikonki.



Jarosław Chrostowski

CED I SAS

część 3

Przebieg instalacji naszego środowiska użytkownika z poprzedniej części artykułu nie był, niestety, atrakcyjny wizualnie. Dzisiaj wreszcie powinno się nam udać namówienie CEDa do pogawędki z SASem. Teraz to już naprawdę z górki.

Najpierw jeszcze trochę pod wiatr. Jak każde oprogramowanie, również prezentowane tu środowisko ewoluuje. Po namyśle stwierdziłem, że lepiej jest zapoznać tych nielicznych maniaków, którzy czytują moje artykuły, z ostatnią wersją środowiska, niż dopiero po zakończeniu całego procesu wprowadzać poprawki. Stąd - bijąc się w piersi - proszę o szybkie wprowadzenie następujących zmian w stosunku do informacji z poprzedniej części cyklu:

1. Zmieniamy makra w trybie kompilatora (zgrane w '***s:cedmacros.sasmode***'). Pod kombinację klawiszy **SHIFT-F6** wpisujemy makro wywołujące polecenie '**del_obj.bat**' (dotychczas pod F8).

2. Pod klawiszem **F8** definiujemy makro:
Menu: DOS/ARexx interface > Send DOS/ARexx command...
Text data: 'rexx:sas&ced/showparms.ced'

3. Pod klawiszem **SHIFT-F8** definiujemy makro:
Menu: DOS/ARexx interface > Send DOS/ARexx command...
Text data: 'rexx:sas&ced/changeparms.ced'

W katalogu '***mrexx:sas&ced***' pojawią się nam po zakończeniu instalacji jeszcze 3 pliki: '**changeparms.ced**', '**makesasfiles.ced**' i '**showparms.ced**'. Ponieważ wszystkie one będą opisane dzisiaj, więc zmiany były stosunkowo niewielkie. Wgrywamy więc CEDa, następnie usuwamy znaki podkreślenia '_' z nazw plików umieszczonych w '**s:**' i związanych z naszym środowiskiem. Teraz już możemy przystąpić do przekształcania naszej zygoty w pełnoprawnego członka systemu Amigi.

Po pierwsze - musimy skonfigurować środowisko SASa. Instalacja środowiska była przeprowadzona dla kompilatora SAS C v6.5. Zakładam, że mamy go zainstalowanego na twardym dysku. Uruchamiamy programik **SCOPTIONS** w '***sc:starter_project***'. W oknie, które nam się pojawi, wybieramy opcję **COMPILER OPTIONS...**, a w niej gadżet **NOMODIFIED** przeklikujemy na **MODIFIED**, by podczas kompilacji następowało przetwarzanie jedynie tych plików programu, które zostały zgrane później niż kod wynikowy. Poprzez **OK** wracamy na pierwszą planszę i wybieramy **MESSAGE OPTIONS...**. Tu ustawiamy opcje następująco: **ERRORREXX, NOERRORCONSOLE, NOERRORHIGHLIGHT** (tylko one powinny być zaznaczone innym kolorem). W **MAXERROR** wpisujemy 5, w **MAXWARN** też 5, w gadżet **PUBSCREEN** wstukujemy tekst: '*CygnusEdScreen1*'. Naciskając **OK** znowu jesteśmy na głównej planszy, gdzie uaktywniamy jeszcze tryb **VERBOSE** i pozostawiamy **VERSION**. Następnie klikamy na **SAVE DEFAULT**. Teraz musimy wywołać w jakiś sposób okno komunikatów o błędach. Najlepiej wykonamy to poprzez próbę kompilacji jakiegoś programu, w którym usuniemy np. nawias, wprowadzimy dziwny znak itp. Okno komunikatów powinno pojawić się nam na CEDzie, chyba, że ekran CEDa nie został zaznaczony jako publiczny (**ENVIRONMENT/RENDERING CHOICES/MAKE SCREEN PUBLIC?**). Klikamy na to okno, wybieramy w menu **PROJECT/SET OPTIONS** i w oknie, które się pojawi, ustawiamy parametry: **NO HIDDEN, NO REXX ONLY, AUTOEDIT**. W **PORTNAME** wpisujemy '*rexx_ced*' (oczywiście bez apostrofów), w **EDITCOMMAND** kasujemy zawartość, podobnie w **GOTOFILE**, w **GOTOLINE** wstukujemy 'jumpto %l 1' i na zakończenie w **PUBSCREEN** wstawiamy '*CygnusEdScreen1*'. Teraz tylko **PROJECT/SAVE OPTIONS** i SASa mamy skonfigurowanego. Przystępujemy do pisania procedur.

W '***s:***' umieściliśmy: **cedconfigfile, ceddefaults, ceddefaults.sasmode, cedmacros, cedmacros.sasmode, RexxCommands** i **sasprojectassign**. Jakby wszystko.

W '***rexx:sas&ced/starter_project***' mamy: **Build.info, Debug, Debug.info, Edit.info, Find.info, SCOptions.info, smakefile**. To komplet - ufff...

W '***rexx:CEDScripts***' mamy już pliki: **Quit.ced, RestoreConfig.ced, SaveConfig.Ced, SaveConfigAndQuit.ced, SaveWindows.ced**. Musimy tu dopisać **DelError.ced**. Eee, później.

W '***rexx:sas&ced***' jest na razie **sasmarker**. Uzupełniamy więc ile się da

i wszystkie niżej opisane pliki przegrywamy do tego właśnie katalogu.

UWAGA! Wszystkie pliki związane z opisywanym środowiskiem powinny mieć włączone bity protekcji **RWED**. Dodatkowo pliki z rozszerzeniami '**.bat**' i '**.ced**' muszą mieć włączony bit **S**! Brak tych bitów może prowadzić do niewłaściwej pracy środowiska! Komenda '**rx**' ARexxa powinna być w katalogu '***c:***'. W załączonych listingach proszę zwrócić uwagę na spacje - szczególnie pomiędzy parametrami funkcji ARexxa.

Listing 1 to krótka procedurka, którą zgrywamy jako '**jumpInmode.bat**'. Jak sugeruje rozszerzenie, jest to sekwencja rozkazów AmigaDOSa, która w zależności od obecności w '**s:**' pliku '**sasmarker**' uruchamia nam CEDa jako edytor (wczytuje środowisko edytora i odtwarza jego konfigurację) lub też jako kompilator (wtedy tworzy urządzenie '***sc_work:***' oraz odtwarza środowisko i konfigurację kompilatora).

Drugi listing to podobna procedura, która pozwala nam przechodzić w czasie pracy z CEDem od edytora do kompilatora i odwrotnie. Różni się ona tym od poprzedniej, że kopiuje plik '**sasmarker**' do '***s:***' w chwili przejścia do kompilatora i kasuje go przy przechodzeniu do edytora. Dodatkowo przed każdą zmianą zgrywana jest aktualna konfiguracja okien. Sekwencję zgrywamy jako '**swapsasced.bat**'.

Na listingu 3 widzimy krótki programik (plik '**options.bat**') wywołujący na ekran CEDa okno z parametrami kompilatora dla aktualnego projektu (stąd zmiana katalogu na '***sc_work:***'). Użyte w pierwszej linii wywołanie pliku '**listwa.ced**' powoduje wydruk zawartego w nim tekstu. Musimy ten plik wywoływać za każdym razem przy uruchamianiu procedury, bo CED zwykle dość szybko niszczy tekst wypisany na listwie jego ekranu.

Zawarte w listingu 4 rozkazy zgrywają teksty w otwartych na CEDzie oknach (tylko te z rozszerzeniami '**.h**', '**.c**' i '**.cxx**') i wywołują procedurę kompilacji. Plik ma nazwę '**save&compile.bat**'.

Pliki '**compile&debug.bat**', '**compile&run.bat**', '**compile.bat**', '**debug.bat**' oraz '**run.bat**' zostaną stworzone przez procedurę '**makesasfiles.ced**'. Nazwy chyba są dostatecznie jasne by domyślić się, co te programiki robią. Bardziej szczegółowy opis umieściłem przy omawianiu '**makesasfiles.ced**'.

Listing 5 wyświetla na listwie ekranu CEDa tekst. Tym tekstem w naszym przypadku są wypisane opcje kompilatora przyporządkowane klawiszom funkcyjnym. W zależności od rozdzielczości CEDa i wielkości użytej czcionki może zajść konieczność dostosowania tekstu do warunków pracy na konkretnym komputerze. Tekst wypisany w tej procedurze wypełniał mi całą listwę na ekranie CEDa o rozdzielczości 704 x 564 przy wykorzystaniu czcionki XENPL 9. Warto zaznaczyć, że obecność tego tekstu na listwie CEDa daje nam informację, że znajdujemy się w trybie kompilatora. W trybie edytora CED wyświetla swoje "CygnusEd Professional itd.". Po wyświetleniu tekstu poleceniem **DM** dla porządku sprawdzamy, czy jest okno komunikatów o błędach i ewentualnie zamykamy je. Listing wstukujemy do pliku '**listwa.ced**'.

Listing 6 to plik '**loadcedenv.ced**', który wczytuje środowisko i makra CEDa jako edytora. Identyczną rolę spełnia '**loadsasenv.ced**', lecz odczytuje parametry dla trybu kompilacji (listing 7).

Każdy uruchamiany program ma swoje własne parametry wywołania. Obejrzenie aktualnych parametrów umożliwia procedura '**showparms.ced**' z listingu 8. Parametry te są bowiem zgrane w pliku '**sc_work:cedsasfile**'. Najpierw zgrana jest nazwa kompilowanego pliku wraz ze ścieżką dostępu (to nie jest nam w tej chwili potrzebne), a następnie mamy właśnie parametry. Są one wyświetlane w okienku, które otwiera się na CEDzie. Jak natomiast dokonać zmiany tych parametrów?

Sprawę rozwiązuje już kolejny listing, z plikiem '**changeparms.ced**'. Ponieważ nie możemy zniszczyć nazwy kompilowanego programu oraz na wypadek wydania polecenia **CANCEL** musimy pamiętać stare parametry wywołania, stąd najpierw odczytujemy plik '**sc_work:cedsasfile**'. Następnie od razu do tego samego pliku zgrywamy nazwę programu oraz poleceniem **GETSTRING** prosimy użytkownika o podanie nowych parametrów (jednocześnie wyświetlając stare). Jeśli wynikiem tego polecenia była operacja **CANCEL** (zwracana wartość '**RESULT**') zgrywamy stare parametry. Jeśli wynik był inny, to pomijamy wszystkie spacje na początku wprowadzonego tekstu i zapisujemy go jako zbiór nowych parametrów. W tym momencie musimy uaktualnić wywołania kompilowanego programu wewnątrz takich poleceń jak choćby **run.bat** czy **debug.bat**. Wykonujemy to poprzez wywołanie procedury '**makesasfiles.ced**'. To tyle.

Skoro tak często wspominaliśmy o '**makesasfiles.ced**', to na listingu 10 możemy przyjrzeć się tej procedurce. Odczytuje ona nazwę kompilowanego programu oraz parametry wywołania ze znanego już nam pliku '**sc_work:cedsasfile**', a następnie tworzy:

- plik '**compile.bat**', który zgrywa wszystkie teksty z rozszerzeniami '**.h**', '**.c**', '**.cxx**' z naniesionymi zmianami, kasuje starą skompilowaną wersję programu oraz wywołuje program **smake**. Program ten analizuje plik **smakefile** opisujący nasz projekt i na tej podstawie dokonuje kompilacji. Następnie zamykane jest okno shella, które jest otwierane przy kompilacji. Czynność tę wykonuje plik **closecedwindow**. Ponieważ na razie go nie mamy, więc zastąpmy go jakimkolwiek programikiem, wykonajmy choćby **CLONE** i **RENAME** pliku **beep**, który błyska ekranem (proste wywołanie DisplayBeep(0) - listing 11 zawiera ten krótki programik w C). Ów **beep** proponuję zgrać również jako '**delerror.ced**', który niedługo powinien wyświetlać ewentualne błędy kompilacji.

- plik '**run.bat**', który odpala nam nasze skompilowane dzieło, wymuszając otwarcie okna shella tekstem "*Project program is started!*". Następnie w oknie drukowana jest ilość dostępnej pamięci i po 1 sekundzie zwłoki, uruchamiany jest program. Zwłoka jest konieczna, by nie następowało zakłócenie odczytu ilości dostępnej pamięci. Po zakończeniu programu podawana jest również ilość pamięci i następuje błysk ekranem.

- plik '**debug.bat**', który uruchamia **debugger**,

- plik '**compile&run.bat**', który dokonuje kompilacji i w przypadku utworzenia pliku wynikowego uruchamia go,

- plik '**compile&debug.bat**', który również kompiluje projekt, lecz w przypadku zakończonej sukcesem kompilacji uruchamia **debugger**.

Jak będzie wyglądał proces tworzenia projektu? Wywołana klawiszem **SHIFT-F9** procedura '**createproject.ced**' utworzy nam wszystkie niezbędne pliki w podanym przez nas katalogu. Jak będzie wyglądał proces zmiany projektu na inny? Wywołanie poprzez **F9** programu '**changeproject.ced**' spowoduje przejście do nowego projektu. Zacznijmy jednak od tworzenia projektu.

AREXX

Listing 12 to właśnie '**createproject.ced**'. Najpierw zamykamy ewentualnie otwarte okno komunikatów z błędami, następnie poleceniami **GETDIRNAME** oraz **GETSTRING** pobieramy odpowiednio scieżkę dostępu do miejsca, w ktorym ma być utworzony katalog z projektem oraz nazwę tego projektu. Jeśli ścieżka dostępu kończy się na ':', wtedy po prostu dopisujemy do niej nazwę projektu. Jeśli nie, przed dopisaniem nazwy należy wstawić znak '/' (chyba wiadomo, po co...). Tworzymy teraz katalog o nazwie projektu, kopiujemy do niego zawartość katalogu '**rexx:sas&ced/starter_project**' i prosimy o podanie nazwy pliku źródłowego, na którym mamy przeprowadzać kompilację. Nazwa ta jest nam potrzebna do tego, by właściwie uruchamiać skompilowany program czy **debuggera**. Kompilator i tak będzie kompilował według zawartości pliku **smakefile**. Pamiętajmy więc, by wskazać teraz nazwę tego pliku, którego kompilację przewiduje **smakefile**. To jedyny słaby punkt (co za skromność...) naszego środowiska. Po wprowadzeniu nazwy tworzymy urządzenie '***sc_work:***', przyporządkowujemy mu urządzenie '***smakefiles:***' (by kompilator wiedział, gdzie jest plik **smakefile**) i dane o obu tych urządzeniach zapisujemy do '***s:sasprojectassign***'. Tworzymy w nowym oknie pusty plik o nazwie kompilowanego programu, otwieramy okno ze standardowym plikiem **smakefile**. Pozostało jedynie zapisać ścieżkę dostępu wraz z nazwą programu (bez rozszerzenia!) oraz pustą listę parametrów zapisać do '***sc_work:cedsasfile***' i utworzyć potrzebne pliki **xxx.bat** wywołaniem '**makesasfiles.ced**'. Zapisujemy jeszcze "neutralny" plik konfiguracyjny z rozmieszczeniem okien CEDa (nie ma on odpowiednika w sytuacji faktycznej, lecz dzięki niemu CED nam nie zgłupieje) i kończymy robotę.

Listing 13 zawiera '**changeproject.ced**', która to funkcja pozwala na zmianę projektów. Różni się on tylko tym od poprzedniego, że odtwarza rozmieszczenie okien CEDa i nie zmienia parametrów wywołania kompilowanego programu.

Tak, to byłoby tyle. Bo opis plików **restore.config** (listing 14), **saveconfig.ced** (listing 15), **saveconfigandquit.ced** (listing 16) oraz **savewindows.ced** (listing 17) różni się tylko drobnymi szczegółami od opisu z pierwszego odcinka. Jednak dla porządku i w celu uniknięcia ewentualnych błędów pozwoliłem sobie dołączyć te procedury.

Przystępujemy do uruchamiania. Pliki mają poprawne nazwy, znajdują się tam, gdzie trzeba. Bity protekcji plików ustawiliśmy zgodnie z informacją z początku artykułu. Sprawdzamy, czy w '**s:**' jest '**sasmarker**'. Jeśli jest, usuwamy go. Wychodzimy z CEDa i ponownie go uruchamiamy. Powinien się wczytać, choć mogą być złe parametry rozmieszczenia okien w pliku '**s:cedconfigfile**'. W razie zapętlenia ARexxa wywołujemy z shella polecenie **hi** (jest w katalogu ***Rexxc***, dobrze przekopiować do '***c:***'). Następnie z CEDa wywołujemy '**saveconfig.ced**' (jeśli nie działa kombinacja **AMIGA-I** lub **AMIGA-Q** musimy je odpalić z shella). Wychodzimy z CEDa, wchodzimy ponownie. Powinno wszystko grać. Ewentualne błędy zawsze możemy skorygować, ARexx bowiem podaje nam numer linii, w której wystąpił błąd. Jeśli CED jako edytor nam działa wychodzimy z niego, kopiujemy do '**s:**' plik '**sasmaker**' i odpalamy CEDa. Gdy będą błędy, w przypadku zapętlenia wywołujemy z shella **hi**. Następnie uruchamiamy procedurę '**createproject.ced**', wskazujemy miejsce na dysku, podajemy nazwę pliku do kompilacji. Jeśli wszystko przebiegło poprawnie, CED odpalił się jako kompilator. Poprzez klawisz **F10** możemy teraz wrócić do edytora - powinna zniknąć listwa z opcjami, okna będą rozmieszczone tak, jak podczas edycji ostatniego tesktu. Jeszcze raz F10 i wracamy do trybu kompilatora - pojawia się listwa, zmieniają się pliki i rozmieszczenie okien. Gra i gwiżdże.

Mam nadzieję, że na dzisiaj wystarczy wklepywania i uruchamiania (listingi do dzisiejszego artykułu są umieszczone na PD#3\95 Amigowca). Za miesiąc uzupełnimy kilka brakujących nam plików.

A na razie - przyjemnej zabawy. ❑

UWAGA 1: Tekst wytłuszczony należy wpisać w jednej linii.
UWAGA 2: Ze względów technicznych w listingach zostały usunięte wszystkie puste linie, co nie zmieniło działania programów.

```
/* Listing 1 - plik jumpinmode.bat */
if exists s:sasmarker
    execute s:sasprojectassign
    rexx:sas&ced/loadsasenv.ced
    rexx:sas&ced/restoreconfig.ced
else
    rexx:sas&ced/loadcedenv.ced
    rexx:cedscripts/restoreconfig.ced
endif
```

```
/* Listing 2 - plik swapsasced.bat */
if exists s:sasmarker
    delete >NIL: s:sasmarker
    rexx:sas&ced/saveconfig.ced
    rexx:sas&ced/loadcedenv.ced
    rexx:cedscripts/restoreconfig.ced
else
    copy >NIL: rexx:sas&ced/sasmarker s:
    execute s:sasprojectassign
    rexx:cedscripts/saveconfig.ced
    rexx:sas&ced/loadsasenv.ced
    rexx:sas&ced/restoreconfig.ced
endif
```

```
/* Listing 3 - plik options.bat */
rexx:sas&ced/listwa.ced
sc_work:
sc:c/scopts
```

```
/* Listing 4 - plik save&compile.bat */
rexx:sas&ced/listwa.ced
rexx:sas&ced/savewindows.ced
execute rexx:sas&ced/compile.bat
```

```
/* Listing 5 - plik listwa.ced. Odstępy pomiędzy */
/* pozycjami w tekście zawierają 6 spacji. */
ADDRESS "rexx_ced"
DM "F1:Compile      F2:Run       F3:Debug
    F4:SmakeFile     F5:Errors    F6:Options
    F7:GST           F8:Arguments F9:Project
    F10:Quit"
CEDTOFRONT
/* Zamknięcie okna z błędami. */
IF ~SHOW('P','SC_SCMSG') THEN
    EXIT 0
ADDRESS 'SC_SCMSG'
HIDE
EXIT 0
```

```
/* Listing 6 - plik loadcedenv.ced - środowisko Ceda. */
ADDRESS "rexx_ced"
LOAD DEFINITIONS 's:cedmacros'
MENU 1 16 1 's:ceddefaults'
EXIT 0
```

```
/* Listing 7 - plik loadsasenv.ced - środowisko SASa. */
ADDRESS "rexx_ced"
LOAD DEFINITIONS 's:cedmacros.sasmode'
MENU 1 16 1 's:ceddefaults.sasmode'
EXIT 0
```

```
/* Listing 8 - plik showparms.ced */
OPTIONS RESULTS
ADDRESS "rexx_ced"
/* Odczyt nazwy pliku. */
CALL OPEN in,"sc_work:cedsasfile",read
FileName = READLN( in )
OldParms = READLN( in )
CALL CLOSE in
OKAY1 "Parameters: "OldParms
EXIT 0
```

```
/* Listing 9 - plik changeparms.ced */
OPTIONS RESULTS
ADDRESS "rexx_ced"
/* Odczyt pliku. */
CALL OPEN in,"sc_work:cedsasfile",read
FileName = READLN( in )
OldParms = READLN( in )
CALL CLOSE in
/* Początek zgrywania. */
CALL OPEN out,"sc_work:cedsasfile",write
CALL WRITELN out,FileName
/* Pytanie o parametry wywołania programu. */
TextToDisplay = '"' "Enter new parameters: " '"'
ParmsToDisplay = '"' OldParms '"'
GETSTRING ParmsToDisplay TextToDisplay
IF RESULT = 'RESULT' THEN
    CALL WRITELN out,OldParms
ELSE
    DO
        /* Trzeba najpierw sprawdzić, czy na początku */
        /* nie ma spacji... */
        NewParms = RESULT
        DO i = 1 TO LENGTH( NewParms ) BY 1
            IF ( SUBSTR( NewParms, i, 1 ) ~= ' ' ) THEN
                BREAK
        END
        CALL WRITELN out,SUBSTR( NewParms, i,
LENGTH( NewParms ) )
    END
CALL CLOSE out
```

```
ADDRESS COMMAND 'rexx:sas&ced/makesasfiles.ced'
EXIT 0
```

```
/* Listing 10 - plik makesasfiles.ced */
/* Odczyt pliku z nazwą i parametrami. */
CALL OPEN in,"sc_work:cedsasfile",read
FileName = READLN( in )
Parms = READLN( in )
CALL CLOSE in
/* Utworzenie plików compile.bat, run.bat, debug.bat, */
/* compile&run.bat i compile&debug.bat */
CALL OPEN out,"rexx:sas&ced/compile.bat",write
CALL WRITELN out,"rexx:sas&ced/listwa.ced"
CALL WRITELN out,"rexx:cedscripts/savewindows.ced"
CALL WRITELN out,"sc_work:"
CALL WRITELN out,"delete" FileName
CALL WRITELN out,"sc:c/smake"
CALL WRITELN out,"rexx:sas&ced/closecedwindow"
CALL WRITELN out,"rexx:sas&ced/delerror.ced"
CALL WRITELN out,"rexx:sas&ced/beep"
CALL CLOSE out
CALL OPEN out,"rexx:sas&ced/run.bat",write
CALL WRITELN out,"rexx:sas&ced/listwa.ced"
CALL WRITELN out,"sc_work:"
CALL WRITELN out,"c:echo Project program is started!"
CALL WRITELN out,"c:avail"
CALL WRITELN out,"c:wait 1 sec"
CALL WRITELN out,FileName Parms
CALL WRITELN out,"c:avail"
CALL WRITELN out,"c:echo Project program is removed!"
CALL WRITELN out,"rexx:sas&ced/beep"
CALL CLOSE out
CALL OPEN out,"rexx:sas&ced/debug.bat",write
CALL WRITELN out,"rexx:sas&ced/listwa.ced"
CALL WRITELN out,"sc_work:"
CALL WRITELN out,"sc:c/cpr -ws 0 1 118 44 -wr 0 45
118 5 -wd 0 50 57 16 -ww 57 50 68 16 -screen
CygnusEdScreen1" FileName Parms
CALL WRITELN out,"rexx:sas&ced/closecedwindow"
CALL CLOSE out
CALL OPEN out,"rexx:sas&ced/compile&run.bat",write
CALL WRITELN out,"rexx:sas&ced/listwa.ced"
CALL WRITELN out,"execute rexx:sas&ced/compile.bat"
CALL WRITELN out,"if exists" FileName
CALL WRITELN out,"   execute rexx:sas&ced/run.bat"
CALL WRITELN out,"endif"
CALL CLOSE out
CALL OPEN out,"rexx:sas&ced/compile&debug.bat",write
CALL WRITELN out,"rexx:sas&ced/listwa.ced"
CALL WRITELN out,"execute rexx:sas&ced/compile.bat"
CALL WRITELN out,"if exists" FileName
CALL WRITELN out,"   execute rexx:sas&ced/debug.bat"
CALL WRITELN out,"endif"
CALL CLOSE out
EXIT 0
```

```
/* Listing 11 - plik beep.c */
#include <proto/intuition.h>
#include <proto/exec.h>
#include <stdlib.h>
extern struct IntuitionBase *IntuitionBase;
void main( WORD argc, STRPTR argv[] )
{
    if ( !( IntuitionBase = (struct IntuitionBase *)
OpenLibrary( "intuition.library", 0 ) ) )
        exit(0);
    DisplayBeep(0);
    CloseLibrary( (struct Library *) IntuitionBase );
}
```

```
/* Listing 12 - plik createproject.ced */
OPTIONS RESULTS
ADDRESS "rexx_ced"
ADDRESS COMMAND "rexx:sas&ced/listwa.ced"
/* Zamknięcie ewentualnego okna błędów. */
IF SHOW('P', 'SC_SCMSG') THEN
    DO
        ADDRESS 'SC_SCMSG'
        HIDE
        ADDRESS 'rexx_ced'
    END
/* Po etapie pytań w zmiennej PathToProject jest ścieżka */
/* dostępu do katalogu projektu, a w FileToCompile */
/* nazwa kompilowanego programu wraz z pełną ścieżką */
/* dostępu. */
ADDRESS "rexx_ced"
/* Wskaż miejsce założenia katalogu z projektem. */
GETDIRNAME 'Works:' '"Select new project path:"'
IF (RESULT = 'RESULT') THEN
    EXIT 0
PathToProject = RESULT
/* Nazwa projektu. */
GETSTRING 'Project' '"Enter name of new project:"'
IF ( RESULT = 'RESULT' ) THEN
    EXIT 0
IF ( RESULT = '' ) THEN
    DO
        OKAY1 "Wrong name of project!"
        EXIT 0
    END
IF ( SUBSTR( PathToProject, LENGTH(
PathToProject ), 1 ) = ':' ) THEN
    PathToProject = PathToProject''RESULT
ELSE
    PathToProject = PathToProject'/'RESULT
/* Stworzenie katalogu i przekopiowanie plików */
/* z katalogu wzorcowego. */
ADDRESS COMMAND 'MakeDir' ">NIL:" PathToProject
IF ( RESULT ~= 'RESULT' ) THEN
    DO
        OKAY1 'Can't create project directory!'
        EXIT 0
    END
ADDRESS COMMAND 'Copy' ">NIL:
rexx:sas&ced/starter_project" PathToProject
/* Nazwa programu. */
GETSTRING 'main.cxx' '"Enter name of new file to
compile:"'
IF ( RESULT = 'RESULT' ) THEN
    EXIT 0
IF ( RESULT = '' ) THEN
    DO
        OKAY1 "Wrong name of file!"
        EXIT 0
    END
FileToCompile = PathToProject'/'RESULT
/* Stworzenie nowego urządzenia SC_WORK: oraz assign */
/* smake_files: sc_work: */
ADDRESS COMMAND 'Assign' ">NIL: sc_work:"
PathToProject
IF ( RESULT ~= 'RESULT' ) THEN
    DO
        OKAY1 'Can't create sc_work: device!'
        EXIT 0
    END
ADDRESS COMMAND 'Assign' ">NIL: smakefiles:
sc_work:"
/* Stworzenie pliku w katalogu s: tworzącego urządzenia */
/* sc_work: i smakefiles. */
CALL OPEN out,"s:sasprojectassign",write
CALL WRITELN out,'assign sc_work:' PathToProject
CALL WRITELN out,'assign smakefiles: sc_work:'
CALL CLOSE out
/* Stworzenie pliku programu, otwarcie okna w Cedzie */
OPEN NEW
SAVE AS FileToCompile
OPEN NEW
OPEN "smakefiles:smakefile"
/* Odnalezienie miejsca wystąpienia kropki rozszerzenia. */
DO i = LENGTH( FileToCompile ) TO 1 BY -1 WHILE i>0
    IF ( SUBSTR( FileToCompile, i, 1 ) = '.' ) THEN
        BREAK
END
i = i - 1
IF ( i = 0 ) THEN
    DO
        OKAY1 "Wrong name!"
        EXIT 0
    END
/* Zgranie nazwy pliku programu i wygenerowanie */
/* plików. */
Parameters = ''
CALL OPEN out,'sc_work:cedsasfile',write
CALL WRITELN out,SUBSTR( FileToCompile, 1, i )
CALL WRITELN out,Parameters
CALL CLOSE out
ADDRESS COMMAND 'rexx:sas&ced/makesasfiles.ced'
/* Ilość otwartych okien. */
STATUS 66
NoOfWindows = RESULT
/* Znajdź najniższą wartość wysokości listwy okna. */
MinHigh = 10000
DO i = 1 TO NoOfWindows
    STATUS 49
    IF RESULT < MinHigh THEN
        MinHigh = RESULT
    NEXT VIEW
END
CALL OPEN out,"sc_work:cedconfigfile",write
CALL WRITELN out,"1"
CALL WRITELN out,"23"
CALL WRITELN out,FileToCompile
CALL WRITELN out,"0"
CALL WRITELN out,"1"
CALL WRITELN out,MinHigh
CALL WRITELN out,"1"
CALL WRITELN out,"1"
CALL WRITELN out,"1"
CALL CLOSE out
EXIT 0
```

```
/* Listing 13 - plik changeproject.ced */
OPTIONS RESULTS
ADDRESS "rexx_ced"
ADDRESS COMMAND "rexx:sas&ced/listwa.ced"
/* Zamknięcie ewentualnego okna błedów. */
IF SHOW('P', 'SC_SCMSG') THEN
    DO
        ADDRESS 'SC_SCMSG'
        HIDE
        ADDRESS 'rexx_ced'
    END
/* Po etapie pytań w zmiennej PathToProject jest ścieżka */
/* dostępu do katalogu projektu, a w FileToCompile */
/* nazwa kompilowanego programu wraz z pełną ścieżką */
/* dostępu. */
ADDRESS "rexx_ced"
/* Wskaż katalog starego projektu. */
GETDIRNAME 'Works:' '"Select project path:"'
IF (RESULT = 'RESULT') THEN
    EXIT 0
PathToProject = RESULT
PathToSelect = RESULT"/main.cxx"
/* Stworzenie nowego urządzenia SC_WORK: oraz assign */
/* smake_files: sc_work: */
ADDRESS COMMAND 'Assign' ">NIL: sc_work:"
PathToProject
IF ( RESULT ~= 'RESULT' ) THEN
    DO
        OKAY1 "Can't create sc_work: device!"
        EXIT 0
    END
ADDRESS COMMAND 'Assign' ">NIL: smakefiles:
sc_work:"
/* Stworzenie pliku w katalogu s: tworzącego urządzenia */
/* sc_work: i smakefiles: */
CALL OPEN out,'s:sasprojectassign',write
CALL WRITELN out,'assign sc_work:' PathToProject
CALL WRITELN out,'assign smakefiles: sc_work:'
CALL CLOSE out
/* Wskaż program do kompilacji. */
GETFILENAME PathToSelect '"Select program to compile:"'
IF (RESULT = 'RESULT') THEN
    EXIT 0
FileToCompile = RESULT
/* Odnalezienie miejsca wystąpienia kropki rozszerzenia. */
DO i = LENGTH( FileToCompile ) TO 1 BY -1 WHILE i>0
    IF ( SUBSTR( FileToCompile, i, 1 ) = '.' ) THEN
        BREAK
END
i = i - 1
IF ( i = 0 ) THEN
    DO
        OKAY1 'Wrong name!'
        EXIT 0
    END
/* Utworzenie plików compile.bat, run.bat itp. i wczytanie */
/* konfiguracji. */
ADDRESS COMMAND 'rexx:sas&ced/makesasfiles.ced'
ADDRESS COMMAND 'rexx:sas&ced/restoreconfig.ced'
EXIT 0
```

```
/* Listing 14 - plik restoreconfig.ced */
OPTIONS RESULTS
ADDRESS 'rexx_ced'
ADDRESS COMMAND "rexx:sas&ced/listwa.ced"
/* Zostaw tylko jedno wyczyszczone okno. */
STATUS 66
NoOfWindows = RESULT
DO i = 1 TO NoOfWindows - 1
    QUIT
END
```

```
/* Jeśli jest więcej ilość okien niż 1 - przerwij działanie */
STATUS 66
IF RESULT ~= 1 THEN
    DO
        OKAY1 'Save changed files!'
        EXIT 0
    END
CLEAR
/* Wczytanie nagłówka pliku konfiguracyjnego Ceda. */
CALL OPEN in,"sc_work:cedconfigfile",read
NoOfWindows = READLN( in )
CurrentWindow = READLN( in )
/* Opis pierwszego okna. */
NameOfFile2 = READLN( in )
FileID2 = READLN( in )
NoOfFileWindows2 = READLN( in )
Height2 = READLN( in )
FirstLine2 = READLN( in )
CursorLine2 = READLN( in )
CursorColumn2 = READLN( in )
ARG index
DO i = 1 TO NoOfWindows
    /* Dane o aktualnym oknie. */
    NameOfFile = NameOfFile2
    FileID = FileID2
    NoOfFileWindows = NoOfFileWindows2
    Height = Height2
    FirstLine = FirstLine2
    CursorLine = CursorLine2
    CursorColumn = CursorColumn2
    /* Wstaw identyfikator do tablicy. */
    index = i
    ID.index = FileID
    /* Jeśli ilość otwartych okien pliku jest różna od */
    /* zapamiętanej ilości okien pliku, podziel okno */
    /* i wróć do początkowego okna. */
    CALL FINDREPEATNUMBER( FileID2, i )
    repeat = RESULT
    /* Jeśli plik wystąpi po raz pierwszy, wczytaj go. */
    IF repeat = 1 THEN
        OPEN NameOfFile
    IF repeat ~= NoOfFileWindows THEN
        DO
            SPLIT VIEW
            PREVIOUS VIEW
        END
    IF i ~= NoOfWindows THEN
        DO
            /* Wczytanie danych następnego okna. */
            NameOfFile2 = READLN( in )
            FileID2 = READLN( in )
            NoOfFileWindows2 = READLN( in )
            Height2 = READLN( in )
            FirstLine2 = READLN( in )
            CursorLine2 = READLN( in )
            CursorColumn2 = READLN( in )
            /* Jeśli plik wystąpił wcześniej, wtedy */
            /* przejdź do następnego okna (jest już */
            /* otwarte). Jeśli nie, wtedy otwórz */
            /* nowe okno. */
            CALL FINDREPEATNUMBER( FileID2, i )
            IF RESULT == 0 THEN
                OPEN NEW
            ELSE
                NEXT VIEW
            /* Ustalenie położenia listwy okna. */
            DO FOREVER
                STATUS 49
                y = RESULT
                IF y = Height2 THEN
                    BREAK
                ELSE
                    IF y < Height2 THEN
                        SHRINK VIEW
                    ELSE
                        GROW VIEW
            END
            /* Wróć do pierwotnego okna. */
            PREVIOUS VIEW
        END
    /* Ustal wartość pierwszej widocznej linii w oknie. */
    STATUS 51
    NoOfLines = RESULT
    JUMPTO 0 0
    JUMPTO FirstLine+NoOfLines-2 0
    /* Położenie kursora w pliku. */
    JUMPTO CursorLine CursorColumn
    /* Następne okno jest już otwarte, skocz więc do niego. */
    IF i ~= NoOfWindows THEN
        NEXT VIEW
END
CALL CLOSE in
/* Wczytaj środowisko Ceda. */
DO i = 1 TO NoOfWindows
    MENU 1 16 1 's:ceddefaults.sasmode'
    NEXT VIEW
END
/* Znajdź aktywne okno. */
DO FOREVER
    STATUS 49
    IF RESULT = CurrentWindow THEN
        BREAK
    ELSE
        NEXT VIEW
END
EXIT 0

FINDREPEATNUMBER:
ARG Id, Size
Number = 0
    DO j = 1 TO Size
        index = j
        IF ID.index = Id THEN
            Number = Number + 1
    END
    RETURN Number
```

```
/* Listing 15 - plik saveconfig.ced */
OPTIONS RESULTS
ADDRESS 'rexx_ced'
ADDRESS COMMAND "rexx:sas&ced/listwa.ced"
/* Jeśli jest auto-expand - wyłącz. */
STATUS AUTOEXPAND
IsAutoExp = RESULT
IF IsAutoExp = 1 THEN
    MENU 1 12
/* Ilość otwartych okien. */
STATUS 66
NoOfWindows = RESULT
/* Wysokość w pikselach, na której znajduje się listwa */
/* aktywnego okna. */
STATUS 49
FirstHeight = RESULT
/* Znajdź najmniejszą wartość wysokości listwy okna. */
MinHigh = 1000
DO i = 1 TO NoOfWindows
    STATUS 49
    IF RESULT < MinHigh THEN
        MinHigh = RESULT
    NEXT VIEW
END
/* Znajdź pierwsze okno od góry. */
DO FOREVER
    STATUS 49
    IF RESULT = MinHigh THEN
        BREAK
    ELSE
        NEXT VIEW
END
/* Zgranie do pliku. */
CALL OPEN out,"sc_work:cedconfigfile",write
CALL WRITELN out, NoOfWindows
CALL WRITELN out, FirstHeight
/* Przelot po wszystkich oknach. */
DO i = 1 TO NoOfWindows
    /* Nazwa pliku. */
    STATUS 19
    NameOfFile = RESULT
    /* Sprawdź, czy są zmiany w pliku, jeśli tak, */
    /* zapytaj się, czy zgrać i zgraj. */
    STATUS 18
    IF RESULT ~= 0 THEN
        DO
            OKAY2 'Save file:' NameOfFile'?'
            IF RESULT = 1 THEN
                SAVE
        END
    /* "Identyfikator" pliku. */
    STATUS 15
    FileID = RESULT
    /* Ilość otwartych okien w pliku. */
    STATUS 22
    NoOfFileWindows = RESULT
    /* Wysokość w pikselach, na której znajduje się */
    /* listwa okna. */
    STATUS 49
    Height = RESULT
    /* Numer pierwszej linii w oknie. */
    STATUS 43
    FirstLine = RESULT
    /* Położenie kursora. */
    STATUS 57
    CursorLine = RESULT + 1
    STATUS 52
    CursorColumn = RESULT + 1
    /* Zgranie danych. */
    CALL WRITELN out, NameOfFile
    CALL WRITELN out, FileID
    CALL WRITELN out, NoOfFileWindows
    CALL WRITELN out, Height
    CALL WRITELN out, FirstLine
    CALL WRITELN out, CursorLine
    CALL WRITELN out, CursorColumn
    /* Następne okno. */
    NEXT VIEW
END
CALL CLOSE out
/* Wróć do początkowego okna. */
DO FOREVER
    STATUS 49
    IF RESULT = FirstHeight THEN
        BREAK
    ELSE
        NEXT VIEW
END
/* Jeśli był auto-expand - włącz. */
IF IsAutoExp = 1 THEN
    MENU 1 12
EXIT 0
```

```
/* Listing 16 - plik saveconfigandquit.ced */
OPTIONS RESULTS
ADDRESS 'rexx_ced'
ADDRESS COMMAND 'rexx:sas&ced/saveconfig.ced"
/* Ilość otwartych okien. */
STATUS 66
NoOfWindows = RESULT
/* Zamknij Ceda... */
DO i = 1 TO NoOfWindows
    MENU 0 17
END
EXIT 0
```

```
/* Listing 17 - plik savewindows.ced */
OPTIONS RESULTS
ADDRESS 'rexx_ced'
/* Jeśli jest auto-expand - wyłącz. */
STATUS AUTOEXPAND
IsAutoExp = RESULT
IF IsAutoExp = 1 THEN
    MENU 1 12
/* Ilość otwartych okien. */
STATUS 66
NoOfWindows = RESULT
/* Przelot po wszystkich oknach. */
DO i = 1 TO NoOfWindows
    /* Nazwa aktualnego pliku. */
    STATUS 19 /* 19, 20, 21 */
    FileToSave = RESULT
    Length = LENGTH( FileToSave )
    /* Odnalezienie miejsca wystąpienia kropki */
    /* rozszerzenia. */
    DO j = Length TO 1 BY -1 WHILE j > 0
        IF ( SUBSTR( FileToSave, j, 1 ) = '.' ) THEN
            BREAK
    END
    IF ( j = 0 ) THEN
        Extension = ''
    ELSE
        Extension = SUBSTR( FileToSave, j, Length )
    /* Jeśli plik ma rozszerzenie .h, .c lub .cxx wtedy */
    /* zgraj go. */
    IF ( Extension = '.h' ) | ( Extension = '.c' ) |
( Extension = '.cxx' ) THEN
        SAVE
    NEXT VIEW
END
/* Jeśli był auto-expand - włącz. */
IF IsAutoExp = 1 THEN
    MENU 1 12
EXIT 0
```

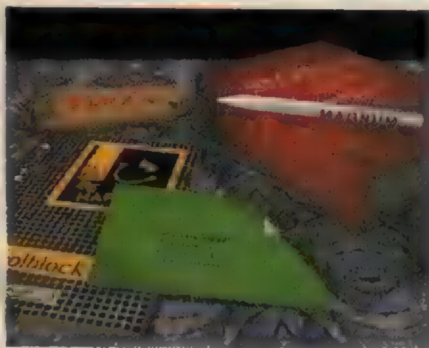


Marek Stor

MARCOWE 3D


Procesor.


Mech-Chicken.

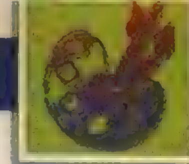

Mikołaj Karski - List


Tunel.


Piotr Kuźnicki - F-117A


Galeria.

Witam w marcowym numerze Amigowca. Powitamy w nim nowego kolegę Pawła Smyłę, który będzie usiłował Was wprowadzić w magiczny świat Reala 2.0. Kurs ten, będzie szedł na przemian z kursem Lightwave'a, a to z powodu podobnych wymagań sprzętowych, 6 MB RAMu, HD i tak dalej. Jedyna ważna różnica to taka, że nie ma wersji Reala 2.0 działającej na Amigach bez koprocesora. Dzisiejsze warsztaty opanował Real - oprócz Reala 2.0, kolejny odcinek kursu Reala 1.4. Obok przedstawiamy kilka prac nadesłanych na konkurs. Wszystkich oczekujących czegoś więcej niż Real zapraszam za miesiąc. ❑



Paweł Smyła

REAL 3D V2 CZĘŚĆ 1

Od dawna moim ulubionym programem był Real V.1. Dlatego też, gdy po raz pierwszy uruchomiłem jego wersję 2.0, był to dla mnie prawdziwy szok. Zwariowana obsługa i mocno zwiększona ilość opcji w stosunku do poprzedniej wersji powodowała, że jego użycie sprawiało mi niesłychanie dużo kłopotu.

Był to dla mnie prawdziwy programpotwór, który wolałem omijać z daleka. Jednak po bliższym zaznajomieniu się z zasadami działania Reala, ten pozorny chaos przekształcił się w dobrze i logicznie zaprojektowany system.

Używam Reala wyłącznie dla przyjemności i nie posiadam specjalnie rozbudowanego komputera. Jest nim Amiga 1200 z 6 MB pamięci, z twardym dyskiem (podstawa) i kartą turbo firmy *M-Tec* z koprocesorem (wymaga go Real). Zestaw ten (choć bardzo drogi jak na moją kieszeń) pracuje prawie na granicy minimum potrzebnego dla Reala. Szczególnym ograniczeniem jest ilość pamięci (instrukcja mówi o 3 MB, ale praktycznie nie można wtedy na nim pracować). Dodatkowym problemem jest spowolnienie pracy procesora, gdy program zaczyna wykorzystywać wolniejszą pamięć Chip (przeznaczona m.in. do grafiki) przy *renderingu*. Wcześniej radziłem sobie z Realem na dużo gorszej konfiguracji, więc nie załamuj się, jeśli masz w tej chwili gorszy sprzęt.

Pierwszym problemem, na jaki natrafiłem przy poznawaniu Reala była wielkość instrukcji.

Znalezienie w niej potrzebnych informacji zabiera dużo czasu (nie wiadomo dokładnie czego należy właściwie szukać!).

Dlatego artykuł ten ma za zadanie wprowadzić Cię w zasady Reala tak, abyś sam mógł później bez kłopotów poszerzać wiedzę na temat tego ciekawego programu. Jeśli ktoś z Was nie miał do czynienia z programami 3D, to niestety będzie musiał trochę doczytać z innych artykułów na temat ogólnych zasad działania takich programów.

Do Reala dołączona jest instrukcja i dlatego nie opisuję wszystkich możliwych funkcji i ich zastosowań (jest to zresztą niemożliwe ze względu na ich ilość). Sam opis korzystania z tego programu jest właściwie tylko propozycją, gdyż istnieje wiele sposobów na posługiwanie się nim. Chciałbym skoncentrować się na tych, które uznałem za najbardziej optymalne.

Program po uruchomieniu przy standartowym ustawieniu pliku **S/REAL-STARTUP** otwiera nowy ekran i umieszcza na nim trzy podstawowe okna: okno widoku (**View**), okno wyboru (**Select**) i okno narzędziowe (**Tools**).

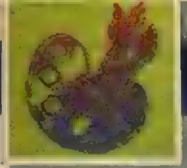
Tu uwaga dla posiadaczy KART GRAFICZNYCH. Jeśli chcesz, by Real je obsługiwał, musisz zaznajomić się z opisem bibliotek (katalog ***Real/3DV2/Accesories)***.

Jeśli masz mało pamięci to wiedz, że każde z otwartych okien zajmuje trochę kilobajtów i gdy program odmówi obliczania rysunku, to zamknij nieużywane okna.

Kilka uwag o oknie widoku.
Jest to najważniejsze narzędzie Reala.

1. Okno widoku służy do podglądania, tworzenia i modyfikacji wyglądu obiektów.
2. Każde okno widoku jest NIEZALEŻNE od pozostałych okien tego typu.
3. Funkcje dotyczące sposobu wyświetlania obiektów, ich skali czy trybu renderowania są przypisane konkretnemu oknu i giną wraz z jego zamknięciem.
4. Ekran, na którym renderowana jest scena jest traktowany jako okno widoku (działa to również w drugą stronę).

A teraz mały przykład: wgraj obiekt z Reala poprzez wybranie opcji z belki głównej '**Project/Objects/Insert/hand**' (prawy przycisk myszy). Widzisz wektorowy obiekt przedstawiający ludzką dłoń. Uruchom opcję sterującą wielkością okna: (1) '**View/Window Size/opcja [1/4]**' i określającą miejsce, z którego oglądasz obiekt (2) '**View/Input Plane/Set XZ**' (okno wyboru musi być aktywne, powinno mieć inny kolor ramki niż pozostałe).



Użyj komendy zamieniającej ekran w okno widoku: '**Project/Windows/View Borderless**', kliknij myszą na nowo powstały obraz dłoni (zmieniasz w ten sposób aktywne okno widoku) i powtórz opcję (2). Za pomocą klawiszy '-', '+' i kursorów (klawiszy ze strzałkami) ustaw widok tak, jak Ci się podoba (zmieniasz w ten sposób orientacje płaszczyzny współrzędnych).

Uruchom *rendering* poprzez wciśnięcie klawiszy '**Amiga+R**', uaktywnij drugie okno i powtórz ostatnią kombinację klawiszy. Po skończeniu rysowania dłoni uaktywnij mniejsze okno widoku i wywołaj ustawianie trybu *renderingu* komendą '**View/Render/Settings**'. Pojawi się lista komend.

Szczególnie interesująca jest opcja '**Mode**' (u góry ekranu po prawej stronie). Ustaw ją na '**Normal**'. Po lewej stronie u dołu znajdziesz opcję '**Back. grad**' (cieniowanie tła), którą powinieneś włączyć. Wciśnij '**OK**' i uruchom **rendering**. Program zaalarmuje Cię o braku światła. Wybierz opcję '**ADD DEFAULT**' (program sam oświetli scenę). Otrzymasz obraz podobny do rysunku 1. Jeśli chcesz, by okna pokazywały znowu scenę wektorowo, wciśnij duży klawisz '**Enter**' lub dowolny klawisz kursora.

Ciekawy widok, prawda? Następna uwaga. Jeśli chcesz zgrać wygląd ekranu na dysk, wystarczy wybrać komendę '**Project/Environment/Save Screen/nazwa rysunku**'. Gdy już obejrzałeś scenę to skasuj ją opcją '**Project/Project/New**'.

Proponuję teraz zmienić miejsce pobytu Reala.

Wciśnij klawisz **F6**. Ukaże się na nim okno służące do wydawania prostych komend odnośnie AKTUALNEGO ekranu. Kliknij myszą na pole oznaczone '**Pop-to-front**' (okno będzie zawsze widoczne) i naciśnij '**Jump**'. Powinieneś zobaczyć ekran *Workbencha*, a na nim używane przez nas w tej chwili okno Reala. Jeśli naciśniesz na prawy przycisk myszy, to zobaczysz (tak jak na jego ekranie oryginalnym) belkę z opcjami Reala. Tak więc istnieje w niektórych wypadkach możliwość używania udostępnionych przez inne programy ekranów.

Wybierz teraz z górnej listwy opcję '**Project/Windows/View**'.

Pamiętaj o tym, że opcje Reala możesz wywołać tylko wtedy, gdy uaktywnione jest jego okno (rodzaj okna nie ma tu znaczenia). Otworzyłeś teraz okno widoku, na którym możesz tworzyć obiekty, modyfikować je i renderować. Najpierw jednak musisz zrobić coś z ekranem Reala, który kryje się za Workbenchem. Wciśnij '**Jump**' i ponownie ujrzysz jego oryginalny ekran. Ponieważ nie jest on w tej chwili potrzebny, proponuję usunąć go z pamięci komputera opcją '**Close**'. Wprawdzie nie ma się co o niego martwić, bo otwieranie i zamykanie ekranów jest w Realu 'normalką', jednak... użycie polecenia '**Close**' powoduje utratę parametrów obliczania i rysowania sceny, które są zawsze związane z oknem widoku, a przez nie z całym ekranem. Zawsze należy upewnić się, że chodzi o właściwy ekran. Główne okno Reala znikło i został tylko ekran Workbencha z oknem Reala w rogu. Naciśnij teraz klawisze **F2** i **F3**. Pojawią się te same okna, co w oryginalnym ustawieniu. Uaktywnij (przez kliknięcie na nie) okno widoku (**View**) i wybierz opcję '**View/Control Window**' (panel sterujący oknem widoku).

Następnie ustaw wszystkie okna tak, by ekran wyglądał podobnie jak na rysunku 2.

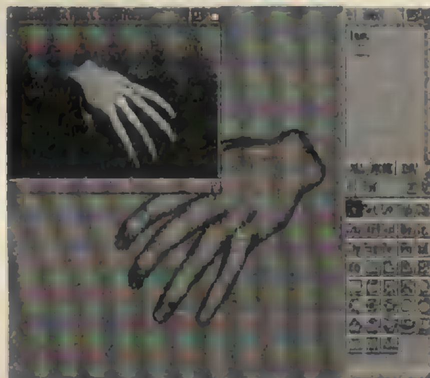
Umieszczenie Reala na ekranie *Workbencha* ma swoje zalety i wady. Główną zaletą jest łatwy dostęp do ikon programów znajdujących się na nim i oszczędność pamięci. Główną wadą są pojawiające się czasami problemy z widocznością obiektów i mało czytelny *rendering*. Pamiętaj, że jeśli zmienisz kolor sceny, to może się zdarzyć, że obiekt będzie tej samej barwy co tło i stanie się przez to niewidoczny.

Mamy już ustawione okna i proponuję zmienić teraz inne parametry pracy programu.

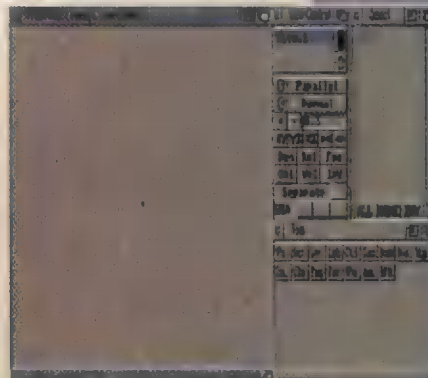
Dla zaoszczędzenia pamięci ustaw ilość pamiętanych zmian (polecenie '**Undo**'- opcja cofa ostatnio wykonane rozkazy) na 1 ('**Settings/Undo/Set Depth**'). Należy pamiętać, że **Undo** może zabierać dużo pamięci, dlatego przed wykonaniem skomplikowanego *renderingu* lepiej wyczyścić ją opcją '**Clear**' (gdy kasujesz dużą scenę poprzez wgranie innego projektu, program mimo wszystko ją pamięta!). Z katalogu '**Settings**' interesujące są również funkcje '**View Resolutions/Rotation**' (wartość obrotu przy zmianie miejsca widoku, z którego oglądamy sceny - sugeruję wartość 0.025) i komenda '**Statistics**' (informuje o wielkości dostępnej pamięci). Jeśli planujesz robić animacje lub nie chcesz zaśmiecać dysku niepotrzebnymi ikonami zajrzyj do opcji '**Settings/File Icon**' (panel decydujący o tym, do jakich plików będą dołączane ikony przy zgrywaniu danych na dysk). Jednak wyłączenie ich pozbawia Cię możliwości uruchomienia programu poprzez kliknięcie na ikonę interesującego projektu (nie ma chyba czego żałować).

Jeśli sprawiać Ci będzie kłopot rozpoznanie, jaka jest aktualna orientacja płaszczyzny współrzędnych na oknie widoku, użyj opcji '**View/Drawing Set-Ref CSys**' (strzałki wskazujące nam główne płaszczyzny przestrzeni, oraz środek współrzędnych programu). Jeśli satysfakcjonuje Cię to ustawienie możesz nagrać je opcją '**Project/Environment/Save**'. Istnieje również możliwość zgrania go na dysk jako '**real-startup**' i wtedy program będzie uruchamiał się z tymi ustawieniami. Uważaj przy zgrywaniu, gdyż Real zapamiętuje większość zmian, nawet te, które zrobiłeś jako chwilowe. Podkatalog '**Environment**' (Środowisko programu) umożliwia również odczytanie innego ustawienia Reala. Wróćmy jednak do okien widocznych na ekranie.

Zajmiemy się teraz oknem '**View Control**'. Jest ono bardzo pomocne przy projektowaniu obiektów i animacji. Dzięki niemu możesz szybko zmieniać orienta

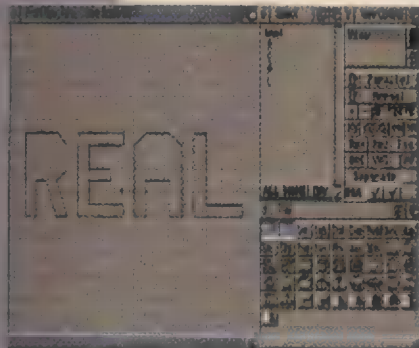


Rysunek 1.



Rysunek 2.





Rysunek 3.



Rysunek 4.

cję widoku na scenę [opcje: **'XY'- przód, 'YZ'- bok, 'XZ'- góra**, obok znajdują się ikony '**>><<**' i '**<<>>**' - przybliżanie i oddalanie widoku wraz z centrowaniem]. Te ostatnie opcje, podobnie jak większość tego typu poleceń trzeba zdefiniować na oknie widoku za pomocą lewego przycisku myszy (w tym rozkazie program czeka na dwa kliknięcia: wskazanie środka interesującego nas obszaru i jego wielkości). Warto włączyć opcję '**sztuczny horyzont**', która jest pomocna w orientacji w przestrzeni (trzeci kwadrat na dole licząc od liter GSA).

Używając okna kontrolnego, klawiszy '+' i '-' z klawiatury numerycznej oraz klawiszy kursorów (strzałek) możesz zmieniać punkt widzenia okna widoku. Skoro wiesz już jak sterować oknem widoku, ustaw płaszczyznę widoku tak, by pokazywała obraz z przodu ('**View Control**' i opcja '**XY**').

Zobaczmy teraz, jak projektuje się obiekty.

Warto wcześniej wspomnieć o typach obiektów w Realu. Można je podzielić na dwie główne grupy: podstawowe (***Primitives***) i siatkowe (***Mesh***). Rozróżnienie to jest spowodowane ich odmienną budową, szybkością obliczania, łatwością modyfikacji, wielkością zajmowanej pamięci i zastosowaniem. Od razu zaznaczam, ze używam praktycznie tylko obiektów podstawowych, gdyż nie jestem szaleńcem, aby czekać tydzień na stworzenie obrazu. No, może nie jest tak źle, ale różnica w prędkości liczenia między '***Primitives***' a '***Mesh***' jest bardzo wyraźna. Niestety, obiekty typu podstawowego mają jedną główną wadę: w czasie modyfikacji ich kształtu nie mamy bezpośredniego dostępu do punktów je tworzących.

Program posiada wiele typów obiektów podstawowych, i aby je stworzyć trzeba tylko zdefiniować ich podstawowe parametry. Opcje tworzące obiekty można wywołać (tak jak większość poleceń) z odpowiedniego okna (jeśli oczywiście jest na ekranie) lub z belki głównej programu opcją '**Create**'.

My będziemy używać okna narzędziowego (***Tool***), gdyż ikony na nim są bardziej czytelne niż same tylko nazwy. Włącz teraz kwadrat '**Vis.**' (typ obiektu widzialnego przy *renderingu* - '***Visibles***') i '**Sect**' (typ widzialny, z wycięciami - '***Sectors***'). Nowe ikony na tym oknie są wszystkimi dostępnymi obiektami typu podstawowego, jakie możesz znaleźć w Realu. Uruchom siatkę pomocniczą (**Grid**) poprzez naciśnięcie lewego dolnego kwadratu przy napisie GSA na oknie kontrolnym i przybliż się do niej tak, by dobrze widoczne były oczka siatki na oknie widoku. Siatka ta wskazuje płaszczyznę, na której tworzymy obiekty. Używaj jej, jeśli chcesz wyznaczyć symetryczne i regularne kształty obiektu łącznie z funkcją '**Snap to Grid**' (środkowy dolny kwadrat na oknie kontroli widoku - funkcja przyporządkowująca punkty tworzące obiekt najbliższym węzłom siatki pomocniczej).

Jeśli będziesz potrzebować tego, by siatka pomocnicza obracała się przy zmianie punktu widzenia sceny, to włącz kwadrat po prawej stronie opcji '**Separate**' (komenda rozdziela płaszczyznę tworzenia obiektów od płaszczyzny okna widoku). Jeśli wielkość siatki Ci nie odpowiada, to możesz wybrać nową (funkcja '**View/Grid/Select/wybór siatki**'), zmodyfikować ją ('**Modify**') lub stworzyć własną ('**Create**' wybór komend z Katalogu '**View/Grid/funkcja**').

Przy obrocie sceny widać na oknie widoku mały krzyżyk, który obraca się razem z cała sceną. Jest to punkt, od którego Real będzie tworzył figury w przestrzeni. Zmieniając punkt widoku na obraz sceny i klikając lewym przyciskiem myszy na oknie widoku, możesz zmieniać miejsca tworzenia się figur.

Wróćmy jednak do okna '**Tool**'. Po wybraniu figury wieloboku ('**Polychedron**' - drugi kwadrat liczony od ostatniej ikony opcji (**Mth**)) program oczekuje na podanie współrzędnych punktów wyznaczających obiekt.

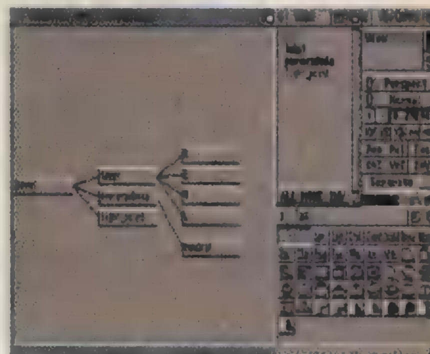
Istnieje parę sposobów na podanie tych wartości. Możesz je podać przez klikanie lewym przyciskiem myszy na oknie widoku. W razie pomyłki możesz wykasować punkt w trakcie tworzenia obiektu klawiszem '**Del**'.

Naciśnięcie prawego klawisza powoduje zakończenie tworzenia figury (przy figurze o wielu parametrach), lub wstrzymuje tworzenie obiektu. Prawy klawisz myszy przydaje się również, jeśli przez pomyłkę uruchomiłeś jakąś funkcję, której nie chcesz użyć.

Drugi sposób wprowadzania współrzędnych to ich ręczne wpisywanie przy pomocy okno danych ('**Project/Windows/Measuring**'). Wartości współrzędnych mogą być podawane min. w centymetrach (**cm**), stopach (**ft**) lub metrach (**m**). Każdą podaną wartość potwierdzasz poleceniem '**ACCEPT**' (kończysz tworzenie obiektu np. przez kliknięcie na listwę okna widoku i naciśnięcie prawego klawisza myszy).

Trzecią metodą jest podawanie współrzędnych zapamiętanych wcześniej przez stos wektorów (jego nazwa brzmi groźnie, lecz wcale nie jest go trudno obsługiwać). Zajmiemy się nim później.

Proponuję teraz stworzyć parę figur w kształcie liter układających się w napis 'REAL' (istnieją już na dysku gotowe obiekty liter i cyfr, lecz my musimy się przecież wprawiać). Po stworzeniu każdej litery kliknij na nowo powstałą nazwę w oknie wyboru ('**Select**') i naciśnij klawisz '**n**' ('***reName***') w celu zmiany nazwy obiektu na odpowiadającą figu



Rysunek 5.



rze literę. Jeśli nowo powstała figura Ci się nie podoba, to możesz ją skasować opcją '**Modify/Structure/Delete**'. A jeśli pomyliłeś się przy wyborze obiektu do kasowania, wybierz opcję '**Extras/Undo**'. Nierówne ustawienie między literami (jeśli powstały przy projektowaniu figur) możesz wyrównać przesuwając poszczególne litery opcją '**Modify/Linear/Move**' (będą zmieniać pozycję skokowo, jeśli włączyłeś wcześniej opcję '**Snap To Grid**'). Służy oczywiście do tego mysz, której pierwsze kliknięcie lewego klawisza ustala odległość obiektu od punktu wskazanego przez mysz ('**Hot Spot**' - punkt, za który "trzymamy" figurę przy przenoszeniu), drugie kliknięcie oznacza zakończenie przesuwania.

Jeśli po stworzeniu napisu nie jest on całkiem widoczny, lub leży gdzieś z boku, możesz ustawić go na środku wciskając na oknie kontrolnym kwadrat **Foc** ('***AutoFocus***' - automatyczne ogniskowanie widoku na wskazanym przez okno wyboru obiekcie lub katalogu). Zauważ, że tworzymy obiekt definiując tylko jego dwa wymiary. Trzeci przyjmowany jest domyślnie (można go zmienić).

I jak, udało się? Mam nadzieję, że tak (Rysunek 3). Za pomocą okna kontrolnego zmień tryb prezentacji przestrzeni z równoległego '**Parallel**' na perspektywiczny ('**Perspective**') i włącz *rendering* (kwadrat z symbolem '**Ren**'). Prawda, że coś tam widać? (Rysunek 4).

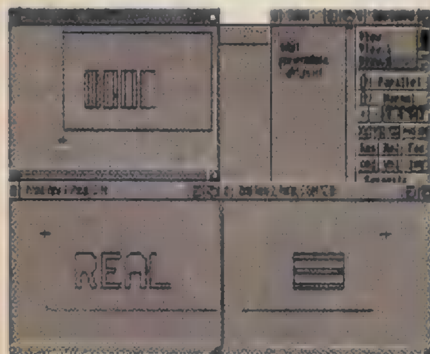
Teraz parę słów o oknie wyboru.

W tej chwili widzimy, że Real przechowuje na nim cztery stworzone przez nas obiekty. Nad ich nazwami widnieje napis '**level**'. Jest to nazwa katalogu, w jakim się one znajdują (jest to katalog główny).

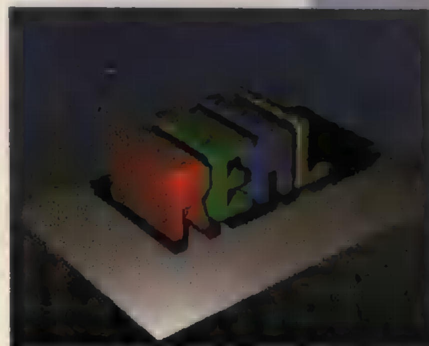
Stwórz teraz podkatalog ('**Create/Structure/Level**'). Na oknie pojawił się nowy napis '**level**' oznaczający stworzony przez Ciebie nowy podkatalog (oznaczony grubszymi literami). Zmień jego nazwę na '**tekst**'. Umieść teraz w podkatalogu obiekty liter. Zaznacz, trzymając lewy klawisz myszy, wszystkie obiekty tworzące napis 'REAL' i wybierz opcję przenoszenia obiektów do bufora Reala ('**Modify/Structure/Cut**').

Następnie kliknij dwa razy lewym przyciskiem myszy na podkatalog '**tekst**' (w ten sposób wejdziesz do niego). Teraz opcja przenoszenia zapamiętanych obiektów z pamięci podręcznej do poziomu aktualnego (jest nim teraz podkatalog '**Nazwa**'), umieść w nim obiekty (funkcja '**Modify/Structure/Paste**').

Wejdź na wyższy poziom hierarchii katalogu (klikając na nazwę podkatalogu umieszczoną nad nazwami obiektów znajdujących się w nim). Stwórz drugi podkatalog o nazwie '**powierzchnia**' i wejdź do niego. Teraz oddal trochę obraz na oknie widoku (w położeniu XY), ustaw krzyżyk na dole w pewnej odległości od napisu i zmień płaszczyznę widoku na XZ. Wybierz teraz z okna narzędziowego ikonę oznaczającą powierzchnię prostokąta i ustaw tworzoną figurę tak, by na widoku z góry przekraczała około 1.5 razy wymiary liter. Po stworzeniu powierzchni nazwij ją 'prostokąt', wyjdź z katalogu i zmień pozycje widoku na XY (napis i płaszczyzna powinny być widoczne na ekranie). Ustaw teraz krzyżyk nad obiektami, nieco z lewej strony. Zmień współrzędne widoku na XZ. Stwórz teraz punkt świetlny poleceniem '**Create/Light-sources/Point**' (punkt świetlny postaw z przodu obiektu, to znaczy na dole okna). Scena z trzech stron powinna wyglądać tak, jak na rysunku 5. (włączyłem trzy okna widoku dla lepszej orientacji). Zobaczmy teraz, jak wygląda hierarchia w stworzonej przez nas scenie (polecenie '**View/Render/Render Hierarchy**' - Rysunek 6). Schemat poziomów katalogów i ich połączeń pokazuje ideę budowy hierarchicznej obiektów w Realu. Dzięki niej możliwe jest definiowanie wielu zależności między poszczególnymi obiektami. Jak możesz się przekonać, pozwala to na dowolne manipulowanie podkatalogami bez wpływu na te, które leżą na tym samym poziomie hierarchii lub wyżej od niego. Zmiany dotyczą tylko tych, które są do niego dowiązane (czyli znajdują się w nim). Na zakończenie spróbuj jeszcze zmienić kolor liter. Każda figura tworzona jest w kolorze aktualnym programu. Można go zmienić włączając paletę kolorów (klawisz **F5**), wybierając z niego zadany kolor i wciskając klawisz potwierdzenia (**OK**). Jeśli nie ma potrzebnej barwy, możesz stworzyć ją za pomocą znajdujących się tam suwaków, dobierając odpowiednio składniki kolorów podstawowych. Wybrany przez kolor stanie się kolorem aktualnym. Zmienianie koloru figury odbywa się poprzez kliknięcie na nazwie figury na oknie wyboru i wybraniu opcji '**Modify/Properties/Color**'.



Rysunek 6.

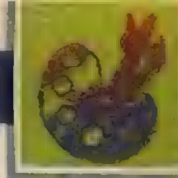


Rysunek 7.

Wektorowy szkielet reprezentujący figurę zmieni wtedy barwę (kolor figury na oknie widoku będzie zależny od ilości kolorów, na którym otworzyłeś ekran). Jeśli przy zmianie kolorów zniknęła Ci jedna z liter, oznacza to, że przybrała kolor tła. Jeśli chcesz, by była widoczna musisz wtedy nagrać całą scenę na dysk ('**Project/Project/Save/nazwa projektu**') wyjść z Reala ('**Project/Exit Real**'), zmienić ilość kolorów ekranu wykorzystywanych przez *Workbench* i uruchomić Reala powtórnie. Jeśli nie chcesz używać ekranu *Workbencha* do pracy, włącz nowy ekran poleceniem '**Project/Environment/Open Screen**' i wybierz odpowiadający Ci tryb ekranu. Dalszy tok postępowania opisany został na początku artykułu.

W stworzonej przez nas scenie ustaw widok na nią (zmień wcześniej wielkość okna widoku na 1/4, dzięki czemu szerokość okna będzie taka sama jak ekranu, na którym wyrenderujesz scenę), przełącz widok na '**Perspective**' i wywołaj opcję *renderingu* całoekranowego z domyślną opcją otwarcia nowego ekranu (klawisze '**Amiga**' i '**h**'). Ustaw teraz tryb *renderingu* na '**Normal**', włącz stopniowanie kolorów tła (**Backgr Grad.**) i zmień wartości koloru tła ('**Background R G B**') na 0, 100, 100 Teraz wciśnij '**OK**'. Program zacznie obliczać rysunek.

To już wszystko na początek. Życzę miłego liczenia. ❑



Jonasz Sieradziński

REAL 1.4, CZĘŚĆ 4

Ostatnie dwa odcinki poświęcone były materiałom, pora więc na zapoznanie się z obiektami jakie oferuje edytor Reala. Wprawdzie te "gotowce" są dosyć proste, musimy jednak pamiętać, że na ich bazie można stworzyć bardziej skomplikowane twory.

Twórcy Reala zaopatrzyli go w dużą ilość obiektów podstawowych (zwanych ogólnie "*primitives*"). Wywołać można je za pośrednictwem menu **Creation/Primitives.** Znajdują się tu.

- **Triangle** - jest to ścianka trójkątna, po wywołaniu jej pierwsze kliknięcie na wybranym oknie edytora wstawia pierwszy punkt (wierzchołek) trójkąta, kolejne kliknięcie wstawia drugi, a następne trzeci wierzchołek. Należy uważać aby dwa wierzchołki nie znajdowały się w tym samym punkcie gdyż przerwie to tworzenie obiektu. Wciśnięcie prawego przycisku myszy w trakcie tworzenia dowolnego z prymitywów również powoduje przerwanie (porzucenie) edycji. Uwaga ■ dotyczy wielu funkcji dostępnych ■ Realu.

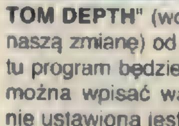
- **Rectangle** - płaszczyzna prostokątna, pierwsze kliknięcie ustawia początek obiektu, następnie myszką regulujemy wielkość płaszczyzny i zatwierdzamy to klikając po raz kolejny (dobierając odpowiednie proporcje można uzyskać kwadrat).

- **Circle** - czyli okrąg, pierwsze kliknięcie określa środek, kolejne zaś zatwierdza wielkość promienia.

Powyższe trzy obiekty są płaskie (nie posiadają głębokości), pozostałe są już bryłami a należą do nich:



- **Prism** - bryła podob■ do ***triangle*** ale posiada głębokość. Aby na nią wpłynąć należy z menu **Setting** wywołać **Attribu■** i wcisnąć gadżet **"CUSTOM DEPTH"** (wciskając **OK** zatwierdzamy naszą zmianę) od teraz po stworzeniu obiektu program będzie wyświetlał pole, w którym można wpisać wartość głębokości (wstępnie ustawiona jest wartość 100).



- **Cube** - graniastosłup, bryła o podstawie prostokątnej (dobierając odpowiednie rozmiary można stworzyć sześcian), sposób tworzenia podobny do ***rectangle*** dodatkowo posiada grubość.



- **Pyramid** - obiekt w kształcie piramidy - pierwsze kliknięcie wstawia jego środek (oś), następnie określa się wielkość podstawy.



- **Sphere** - kula, pierwsze kliknięcie określa środek ■ następnie określa się jej wielkość (promień).



- **Cone** - stożek (ścięty stożek); pierwsze kliknięcie określa oś stożka, następnie ustalamy promień podstawy, klikamy raz i możemy teraz ustawić promień drugiej podstawy, od czego będzie zależał kształt bryły:

- jeżeli będzie równy 0 to powstanie stożek (można w tym celu wcisnąć prawy przycisk myszy (*cone*),

- jeżeli będzie równe pierwszej podstawie, powstanie walec (*cylinder*),

- jeżeli będzie mniejsze lub większe od wspomnianej podstawy to powstanie ścięty stożek (*cutcone*).



- **Cylinder** - walec, sposób tworzenia podobny jest do wyżej opisanego stożka tzn. określa się oś i promień (w tym wypadku tylko jeden).



- **Hyperbol** - bryła podobna do walca, różnica polega na tym, że powierzchnia boczna zwęża się (w środku wysokości jest najmniejsza), a następnie rozszerza. Tworzenie jej jest zbliżone do budowy stożka. Są tu zaznaczane również dwa promienie okręgów; mniejszy z nich będzie średnicą zwężenia, a większy rozmiarem podstaw. Jeżeli będą równe, powstanie walec.



- **Cuthyperbol** - jest to połowa powyższego obiektu, od podstawy do zwężenia. Również budowanie go jest podobne.

Powyższe obiekty tworzą zbiór prymitywów i cechują się tym, że są niepodzielne (nie posiadają siatki, są opisane matematycznie), można je powiększać i rozciągać. Posiadają swoje ikony, więc można je wywołać bezpośrednio ■ edytora (pierwsze 11 ikon). Bardzo ciekawe efekty otrzymuje się tworząc obiekty złożone (składające się z kombinacji wyżej wymienionych jedenastu brył) pomocna w tym celu jest zawartość menu **Tools**. Mamy tu do wyboru:



- **Lathe** - tworzy obiekty obrotowe składające się z połączonych stożków walców i ściętych stożków. Aby zbudować **"Lathe"** należy narysować linię, która będzie osią obrotu ■ następnie linię łamaną będącą krawędzią bocz



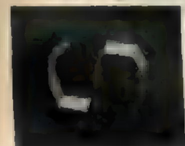
ną naszej bryły, aby zakończyć jej rysowanie wciskamy prawy przycisk myszy, powstanie katalog, w którym znajdą się elementy składowe. Za pomocą tej funkcji można zbudować proste postumenty, rury, wieże, pionki szachowe itp.



- **Circular tube** - jest to rura składająca się z walców i kul, w pierwszej kolejności po wywołaniu tej funkcji tworzymy kulę (będzie ona określała średnicę obiektu), następnie rysujemy kształt rury, wciskając prawy przycisk myszy kończymy tworzenie kształtu, powstała w ten sposób krzywa będzie pokryta w następujący sposób - w miejscach gdzie znajdują się punkty postawione zostaną kule a połączone zostaną walcami. Funkcja tworzy katalog z elementami składowymi.



- **Rectangular tube** - funkcja podobna do powyższej, jedyna różnica polega na tym, że przekrój jest prostokątny (obiekt będzie składał się z walców i graniastosłupów).



- **Fence** - jest to płaski obiekt (ale nie płaszczyzna) składający się z prostokątnych pól (*rectangle*), po wywołaniu tej funkcji rysujemy linię łamaną, której odcinki zostaną zastąpione prostokątami.



- **Pixel tool** - bardzo ciekawa funkcja, zastępuje poszczególne punkty wczytanego rysunku w formacie *IFF*, wybranym obiektem. Po wywołaniu jej ukazuje się requester, gdzie musimy wczytać rysunek, następnie należy określić wielkość i wybrać obiekt (musi być wcześniej stworzony i musi być prymitywem), który będzie podstawiony za każdy punkt rysunku nie będący kolorem tła (kolor 0).



- **Polygon** - obiekt płaski o kształcie wyznaczonym przez linię łamaną, tworząc "*polygon*" rysujemy w wybranym oknie obrys (kształt). Musi on być w jednej płaszczyźnie (najlepiej tworzyć go tylko na jednym oknie edytora); po wciśnięciu prawego przycisku myszy ostatni punkt linii zostanie połączony z pierwszym tak, że powstanie zamknięta pętla. Nie można tego obiektu zginać.



- **Polyhedron** - bryła podobna do "***Polygon***" dodatkowo posiada grubość, tworząc go przez narysowanie linii będącej obrysem (podobnie jak w poprzednim obiekcie) dodatkowo po wciśnięciu prawego przycisku myszy możemy określić wielkość drugiego (tylnego) przekroju, jeśli chcemy, aby był on taki sam jak ścianka przednia to wciskamy kolejny raz prawą mysz, gdy zaś chcemy zmienić jego rozmiary, wciskamy lewą, określamy środek skalowania a następnie ustawiamy wielkość.



- **Conical tube** - jest to rura podobna do "***Circular tube***", ale o zmiennej średnicy przekroju. Tworząc ją wstawiamy kule o określonych wielkościach. Po zakończeniu program zapyta się o ilość przekrojów pośrednich (dodatkowo umieszczonych pomiędzy stworzonymi kulami), co spowoduje wygładzenie łuków.



- **Lathe2** - tworzy obiekty obrotowe składające się z połączonych stożków, walców, ściętych stożków, hyperbol, ściętych hyperbol oraz obiektów zmodyfikowanych operacjami logicznymi (zawartymi w menu **Modify/Operations**) Aby zbudować "***Lathe2***" należy narysować oś obrotu (podobnie jak w "***Lathe***"), a następnie krawędź boczną. Za pomocą tej funkcji można zbudować już bardziej złożone obiekty np. wazony, figury itp.

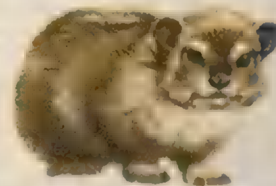


- **Pixeltool2** - jest to funkcja tworząca siatkę na podstawie wczytanego rysunku. Zasada działania jest następująca: po ukazaniu się requestera wybieramy rysunek do przetworzenia (musi być w formacie *IFF*) i ustalamy rozmiar, zaś program utworzy siatkę o ilości punktów równej ilości pikseli na rysunku, jeżeli rysunek będzie miał rozmiary 20x30 to siatka będzie miała ich tyle samo. Dodatkowo powstaną na siatce wypukłości, których wielkość będzie zależała do wartości składowej czerwonej poszczególnych punktów (im większa jej wartość tym wyższa wypukłość). Funkcja ta może służyć do tworzenia prostych płaskorzeźb, np. twarz ludzka stworzona na podstawie zdjęcia, należy jednak pamiętać, że wynik będzie daleki od ideału. Jest to proste narzędzie opierające się na prostym algorytmie.

Na koniec krótko opiszę zawartość menu **Modify/Hierarchy** chyba najbardziej przydatnego do manipulowania wyżej wymienionymi obiektami (działa na obiektach wybranych w oknie z nazwami).

Funkcje tego menu to:

- **move** - przemieszczanie obiektu, po kliknięciu na obiekcie można go przenieść w inne miejsce,
- **move to** - przeniesienie obiektu w dane miejsce (wystarczy tylko kliknąć w odpowiednim miejscu a obiekt automatycznie zostanie przesunięty),
- **stretch** - rozciąganie w wybranym z trzech kierunków (szerokość, wysokość i grubość),
- **size** - skalowanie (proporcjonalnie we wszystkich kierunkach) wybieramy najpierw centrum skalowania,
- **rotate** - obracanie wokół wybranego punktu,
- **mirror** - lustrzane odbicie wybranego obiektu względem utworzonej osi,
- **extend** - rozciąganie w kierunku narysowanego odcinka (różnica między tą funkcją a **stretch** polega na tym, że tu rozciągać można w dowolnym kierunku, a określa się go przez narysowanie odcinka),
- **explode** - jeżeli mamy w Realu katalog z obiektami to tą funkcją można rozciągnąć je w taki sposób, że zwiększą się odległości między obiektami lecz nie zmienią się ich rozmiary,
- **copy** - kopiowanie obiektu, po wykonaniu tej operacji, kopia obiektu znajduje się w tym samym miejscu co obiekt pierwotny (w menu **Settings** można ustawić funkcją **Alignment** odległość przesunięcia kopii),
- **rename** - zmiana nazwy obiektu,
- **locate** - umożliwia przeniesienie obiektu do innego katalogu (jeżeli masz kilka katalogów to możesz przenieść dowolny obiekt z jednego do drugiego katalogu lub katalog do katalogu),
- **delete** - usunięcie wybranego obiektu (lewą myszką potwierdzamy operację, prawą anulujemy),
- **color** - ustawienie koloru obiektu na wybrany z menu **Colors**,
- **material** - przyporządkowanie materiału, wybranego z wcześniej stworzonych lub załadowanych (menu **Materials Load** lub **Create**),
- **painting** - określenie początku nakładania tekstury tzn. jeśli materiał zawiera jakąś *teksturę* (rysunek) to funkcją tą ustawia się początek nakładania oraz wielkość nakładanego rysunku (rozmiary są proporcjonalne do długości wektora funkcji **Painting**).



Myślę, że dzisiejsza dawka informacji wystarczy do stworzenia bardziej ambitnych obiektów a łączenie ich z odpowiednimi materiałami może dać niezwykle ciekawe efekty. Praktycznie większość rysunków wykonanych na Realu opiera się tylko na tych prymitywach, mimo że są dostępne i inne obiekty i funkcje do ich modyfikowania. O tym w następnym odcinku.

Tomasz Hrycuniak

GRAFIKA WEKTOROWA

Dzisiejszy temat zainteresuje przede wszystkim tych, którzy próbują pisać w Amosie gry i programy demonstracyjne. Oczywiście przy takich zadaniach "wyłazi" nieco mała prędkość działania programów pisanych w Amosie, lecz przy odrobinie szczerych chęci i w naszym ulubionym języku, da się stworzyć coś, czego nie trzeba się będzie wstydzić.

Tym razem więc o prostej grafice wektorowej. Nie chciałbym wdawać się tutaj w wywody teoretyczne na temat samej "natury" grafiki wektorowej. Informacji na ten temat można bowiem znaleźć bardzo wiele i długo się nad tym rozwodzić (O "prawdziwej" grafice wektorowej możesz poczytać w AMIGOWCU 5-6/1993, str. 13-25). Nas jednak interesuje przede wszystkim efekt końcowy, czyli działający program i do tego celu postaram się dojść możliwie najkrótszą drogą. Jak łatwo domyślić się, polegało to będzie na w miarę dokładnym omówieniu konkretnych przykładów.

```
'Sześcian

POZ_Y=80
DS=400
ZM=100
NL=100

Restore PUNKTY
Read IL_PUN
Dim X1(IL_PUN),Y1(IL_PUN),Z1(IL_PUN)
Dim X2(IL_PUN),Y2(IL_PUN),Z2(IL_PUN)
For I=1 To IL_PUN
  Read X1(I),Y1(I),Z1(I)
Next I
Restore LINIE
Read IL_LIN
Dim A_P(IL_LIN,2)
For I=1 To IL_LIN
  For J=1 To 2
    Read A_P(I,J)
  Next J
Next I

Screen Open 0,320,256,2,Lowres
Palette 0,$FFF
Curs Off : Hide : Cls 0
Double Buffer
Autoback 0
Degree

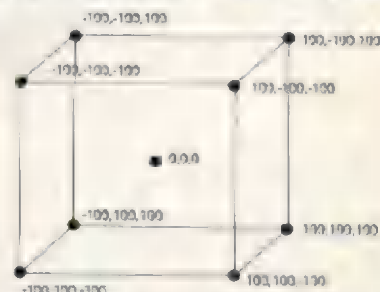
For N=1 To NL
  Ink 0
  Bar 60,0 To 250,180
  Ink 1
  Add OBR_Z,2,0 To 359
  Add OBR_X,5,0 To 359
  COBR_X=Cos(OBR_X)*256
  SOBR_X=Sin(OBR_X)*256
  COBR_Z=Cos(OBR_Z)*256
  SOBR_Z=Sin(OBR_Z)*256
  For I=1 To IL_PUN
    Z2(I)=(Z1(I)*COBR_X-Y1(I)*SOBR_X)/256
    Y2(I)=(Z1(I)*SOBR_X+Y1(I)*COBR_X)/256
    X2(I)=(X1(I)*COBR_Z-Y2(I)*SOBR_Z)/256
    Y2(I)=(X1(I)*SOBR_Z+Y2(I)*COBR_Z)/256
Next I
For I=1 To IL_LIN
    P1=A_P(I,1)
    P2=A_P(I,2)
    X2=160+(X2(P2)*ZM)/(DS+Z2(P2))
    Y2=POZ_Y+(Y2(P2)*ZM)/(DS+Z2(P2))
    If P1=0
      Draw To X2,Y2
    Else
      X1=160+(X2(P1)*ZM)/(DS+Z2(P1))
      Y1=POZ_Y+(Y2(P1)*ZM)/(DS+Z2(P1))
      Draw X1,Y1 To X2,Y2
    End If
  Next I
  Screen Swap
  Wait Vbl
Next N
```

```
End

'Dane sześcianu
PUNKTY:
Data 8
Data -100,-100,-100
Data 100,-100,-100
Data 100,100,-100
Data -100,100,-100
Data -100,-100,100
Data 100,-100,100
Data 100,100,100
Data -100,100,100
LINIE:
Data 12
Data 1,2
Data ,3
Data ,4
Data ,1
Data ,5
Data ,6
Data ,7
Data ,8
Data ,5
Data 7,3
Data 6,2
Data 4,8
```

Na pierwszy ogień pójdzie pewien "standard" w wektorówce, czyli obracający się sześcian. Moją propozycją realizacji takiego zadania jest programik "**Sześcian**". Rozpocznę może trochę nietypowo, bo od kończących go danych zawartych w liniach **Data**. Poznanie ich znaczenia jest jednak konieczne do zrozumienia działania całego programu.

I tak za etykietą **PUNKTY:** mamy liczbę określającą ilość wierzchołków naszej figury (w sześcianie mamy 8) i dalej współrzędne każdego z nich. Są to współrzędne położenia punktu w przestrzeni, zatem określone są trzema liczbami (**X,Y,Z**). Odnoszą się one do ***punktu bazowego*** o współrzędnych 0,0,0 będącego jednocześnie środkiem obrotu naszych brył. Prezentując tutaj czysto "praktyczne" podejście do sprawy mogę podać, że po umieszczeniu punktu bazowego mniej więcej po środku ekranu, współrzędne **X** na prawo od niego będą dodatnie, a na lewo ujemne, Y natomiast będą dodatnie poniżej naszej bazy, a ujemne powyżej. Dodatnia współrzędna **Z** oznaczać będzie oddalenie "w głąb ekranu", a ujemna oczywiście pozorne przybliżenie. Jak łatwo z tego



Współrzędne wierzchołków sześcianu w przestrzeni.

wywnioskować, określanie kształtu naszej bryły będzie polegało na opisaniu odległości (w przestrzeni) poszczególnych jej wierzchołków od punktu bazowego. Rozwiązanie takie utrudnia nieco "wprowadzanie" nowych brył, lecz zapewnia to później łatwe manewrowanie ich położeniem (np. przesuwając punkt bazowy, zmieniamy położenie całej bryły).

Po etykiecie **LINIE:** mamy określenie linii jakie powinny być wykreślone. Pierwszą jest ich ogólna liczba, a dalej następują definicje punktów, które trzeba połączyć, aby wykreślić naszą bryłę. Te punkty to nic innego jak nieco wcześniej zdefiniowane wierzchołki. Łącząc zatem 1 z 2, 3 z 4 itd. kreślimy krawędzie naszego obiektu (jeśli kreślimy linię od wierzchołka, w którym kończyła się poprzednia linia, punkt początkowy można pominąć).

Sam program rozpoczyna się od przepisania opisanych wyżej danych z linii **Data** do odpowiednio zdefiniowanych tablic. Pozwala to potem na swobodny i szybki dostęp do poszczególnych liczb. Dalej mamy otwarcie ekranu, ustalenie palety, włączenie trybu **Autoback 0** i podwójnego buforowania ekranu. Wszystko to zapewnia płynny przebieg "animacji" naszego obiektu. Następnie spotkamy szereg instrukcji umieszczonych w pętli **For-Next**, której "ilość obiegów" określa czas naszego efektu. Na początku tej pętli umieszczona jest komenda **Bar** rysująca czarny prostokąt, zapewniając tym samym czyszczenie ekranu, w obszarze, w którym pojawia się nasza grafika. Dalej mamy obliczanie współczynników obrotu bryły (komendy **Add OBR_X** i **Add OBR_Y**), których wartości odpowiadają za obroty w danym kierunku, a zatem i za całkowity ruch wypadkowy. Zmieniając "skok" przy wspomnianych instrukcjach, uzyskać można różne warianty wirowania naszych obiektów. Później następuje szereg instrukcji obliczających nowe położenie wierzchołków bryły po obrocie ustalonym przez wyliczone wcześniej współczynniki. Wykorzystywane są tu dane z tablicy utworzonej na początku programu, a wyniki umieszczane są w tablicy **X2(),Y2(),Z()**. Mając gotowe współrzędne wierzchołków po obrocie, program przystępuje do obliczenia ich współrzędnych na płaszczyźnie i wykreślenia linii prostych łączących je na podstawie klucza zawartego w tablicy utworzonej z danych zawartych w liniach **Data** (po etykiecie **LINIE:**). Teraz pozostaje już tylko zamiana ekranu fizycznego i logicznego (**Screen Swap**) i tym samym wyświetlenie pierwszej fazy ruchu. Dalej następuje kolejny obieg pętli i ponownie czyszczenie ekranu, obliczanie współczynników obrotu, nowych współrzędnych wierzchołków, kreślenie linii itd. aż do wykonania zdefiniowanej ilości obiegów pętli.

```
'Sześcian 2

POZ_Y=90
DS=500
ZM=0
NL=360

Restore PUNKTY
Read IL_PUN
Dim X1(IL_PUN),Y1(IL_PUN),Z1(IL_PUN)
Dim X2(IL_PUN),Y2(IL_PUN),Z2(IL_PUN)
For I=1 To IL_PUN
   Read X1(I),Y1(I),Z1(I)
Next I
Restore LINIE
Read IL_LIN
Dim A_P(IL_LIN,2)
For I=1 To IL_LIN
   For J=1 To 2
      Read A_P(I,J)
   Next J
Next I

Screen Open 0,320,256,2,Lowres
Palette 0,$FFF
Curs Off : Hide : Cls 0
Double Buffer
Autoback 0
Degree

For N=1 To NL

   If N<80 Then Add ZM,3
   If N>280 Then Add ZM,-3

   Ink 0
   Bar 60,0 To 250,180
   Ink 1
   Add OBR_Z,2,0 To 359
   Add OBR_X,5,0 To 359
   COBR_X=Cos(OBR_X)*256
   SOBR_X=Sin(OBR_X)*256
   COBR_Z=Cos(OBR_Z)*256
   SOBR_Z=Sin(OBR_Z)*256
   For I=1 To IL_PUN
      Z2(I)=(Z1(I)*COBR_X-Y1(I)*SOBR_X)/256
      Y2(I)=(Z1(I)*SOBR_X+Y1(I)*COBR_X)/256
      X2(I)=(X1(I)*COBR_Z-Y2(I)*SOBR_Z)/256
      Y2(I)=(X1(I)*SOBR_Z+Y2(I)*COBR_Z)/256
   Next I
   For I=1 To IL_LIN
      P1=A_P(I,1)
      P2=A_P(I,2)
      X2=160+(X2(P2)*ZM)/(DS+Z2(P2))
      Y2=POZ_Y+(Y2(P2)*ZM)/(DS+Z2(P2))
      If P1=0
         Draw To X2,Y2
      Else
         X1=160+(X2(P1)*ZM)/(DS+Z2(P1))
         Y1=POZ_Y+(Y2(P1)*ZM)/(DS+Z2(P1))
         Draw X1,Y1 To X2,Y2
      End If
   Next I
   Screen Swap
   Wait Vbl
Next N
End

'Dane sześcianu
PUNKTY:
Data 8
Data -100,-100,-100
Data 100,-100,-100
Data 100,100,-100
Data -100,100,-100
Data -100,-100,100
Data 100,-100,100
Data 100,100,100
Data -100,100,100
LINIE:
Data 12
Data 1,2
Data ,3
Data ,4
Data ,1
Data ,5
Data ,6
Data ,7
Data ,8
Data ,5
Data 7,3
Data 6,2
Data 4,8
```

Programik "**Sześcian 2**" jest modyfikacją poprzedniego przykładu, polegającą na dodaniu w początkowej części głównej pętli **For-Next** instrukcji warunkowych zmieniających wartość zmiennej **ZM** (zbliżenie), zależnie od ilości obiegów wykonanych przez tę pętlę. Ten prosty zabieg powoduje, że nasz sześcian wylatuje z głębi ekranu, obracając się i przybliżając do "widza". Po chwili obrotów przed nami odlatuje w głąb ekranu stale zmniejszając się, aż do całkowitego zniknięcia.

```
Rem wektorowe bryły

Screen Open 0,320,256,2,Lowres
Palette 0,$FFF
Curs Off : Hide : Cls 0
Double Buffer
Autoback 0
Degree

VECTOR["a"]
VECTOR["b"]
VECTOR["c"]
End

Procedure VECTOR[BRYLA$]
   ZBL=1
   POZ_Y=100
   CZAS=400

   If BRYLA$="a"
      Restore PUNKTY_A
   Else If BRYLA$="b"
      Restore PUNKTY_B
   Else If BRYLA$="c"
      Restore PUNKTY_C
   End If
   Read IL_PUN
   Dim X1(IL_PUN),Y1(IL_PUN),Z1(IL_PUN)
   Dim X2(IL_PUN),Y2(IL_PUN),Z2(IL_PUN)
   For I=1 To IL_PUN
      Read X1(I),Y1(I),Z1(I)
   Next I

   If BRYLA$="a"
      Restore LINIE_A
   Else If BRYLA$="b"
      Restore LINIE_B
   Else If BRYLA$="c"
      Restore LINIE_C
   End If
   Read IL_LIN
   Dim A_P(IL_LIN,2)
   For I=1 To IL_LIN
      For J=1 To 2
         Read A_P(I,J)
      Next J
   Next I

   For N=1 To CZAS
      If N<70 Then Add ZBL,3
      If N>330 Then Add ZBL,-3
      Ink 0
      Bar 30,0 To 300,200
      Ink 1
      Add OBR_Z,2,0 To 359
      Add OBR_X,5,0 To 359
      COBR_X=Cos(OBR_X)*256
      SOBR_X=Sin(OBR_X)*256
      COBR_Z=Cos(OBR_Z)*256
      SOBR_Z=Sin(OBR_Z)*256
      For I=1 To IL_PUN
         Z2(I)=(Z1(I)*COBR_X-Y1(I)*SOBR_X)/256
         Y2(I)=(Z1(I)*SOBR_X+Y1(I)*COBR_X)/256
         X2(I)=(X1(I)*COBR_Z-Y2(I)*SOBR_Z)/256
         Y2(I)=(X1(I)*SOBR_Z+Y2(I)*COBR_Z)/256
      Next I
      For I=1 To IL_LIN
         P1=A_P(I,1)
         P2=A_P(I,2)
         X2=160+(X2(P2)*ZBL)/(400+Z2(P2))
         Y2=POZ_Y+(Y2(P2)*ZBL)/(400+Z2(P2))
         If P1=0
            Draw To X2,Y2
         Else
            X1=160+(X2(P1)*ZBL)/(400+Z2(P1))
            Y1=POZ_Y+(Y2(P1)*ZBL)/(400+Z2(P1))
            Draw X1,Y1 To X2,Y2
         End If
```

```
   Next I
   Screen Swap
   Wait Vbl
Next N

'dane sześcianu
PUNKTY_A:
Data 8
Data -100,-100,-100
Data 100,-100,-100
Data 100,100,-100
Data -100,100,-100
Data -100,-100,100
Data 100,-100,100
Data 100,100,100
Data -100,100,100
LINIE_A:
Data 12
Data 1,2
Data ,3
Data ,4
Data ,1
Data ,5
Data ,6
Data ,7
Data ,8
Data ,5
Data 7,3
Data 6,2
Data 4,8

'dane ostrosłupa
PUNKTY_B:
Data 5
Data -100,-100,100
Data 100,-100,100
Data 100,100,100
Data -100,100,100
Data 0,0,-150
LINIE_B:
Data 8
Data 1,2
Data ,3
Data ,4
Data ,1
Data 1,5
Data 2,5
Data 3,5
Data 4,5

'dane podwójnego ostrosłupa
PUNKTY_C:
Data 6
Data -90,-90,0
Data 90,-90,0
Data 90,90,0
Data -90,90,0
Data 0,0,-150
Data 0,0,150
LINIE_C:
Data 12
Data 1,2
Data ,3
Data ,4
Data ,1
Data 1,5
Data 2,5
Data 3,5
Data 4,5
Data 1,6
Data 2,6
Data 3,6
Data 4,6
```

"Wektorowe bryły", to kolejne udoskonalenie naszej produkcji. Początkowo przebieg "pokazu" jest taki jak poprzednio, lecz gdy sześcian zniknie w dali, rozpoczyna wyłaniać się następna bryła (ostrosłup). Po jego zniknięciu zobaczymy jeszcze dwa ostrosłupy złączone podstawami. W zasadzie nic nie stoi na przeszkodzie, aby tak pojawiały się kolejno całe dziesiątki brył. Ja przygotowałem trzy, lecz jak łatwo zauważyć dopisanie kolejnych, to tylko kwestia przygotowania danych w liniach **Data** i niewielka modyfikacja programu. Zmiana obiektów polega bowiem na wywoływaniu procedury **VECTOR** z innym parametrem. To z kolei powoduje zmianę miejsca rozpoczęcia odczytywania danych z linii **Data** i tym samym wpisanie do tablic innych wartości (opisujących inną bryłę).

I to na dzisiaj wszystko. Na temat grafiki wektorowej można by pisać wiele, gdyż w tej dziedzinie mamy naprawdę spore możliwości. Siłą rzeczy, tym razem był to tylko wstęp dotyczący najprostszej tzw. "drucianej" wektorówki. Mam nadzieję, że zainteresowani tym tematem będą pracować dalej, osiągając znacznie lepsze rezultaty. Ze swojej strony postaram się za jakiś czas wrócić do tematu i napisać coś o wypełnionej grafice wektorowej, a za miesiąc zapowiadana już wcześniej obsługa portu szeregowego i "operacje na ekranach" (otwieranie, przesuwanie, scrolle itp.). ❑

Słowniczek

Podwójne buforowanie ekranu - *Double Buffering* - tryb graficzny umożliwiający wykorzystanie "dodatkowego" ekranu w momencie rysowania obiektu i następnie szybkie jego wyświetlenie na ekranie.
Scrolle - przesuwające się napisy.
Wektorówka - w odróżnieniu od "prawdziwej" grafiki wektorowej autor określa w ten sposób efekty wektorowe często wykorzystywane w różnych demach.

AMI-MARKET

SPRZEDAM

Sprzedam PC-AT Schneider 12 MHz (1.5 roku), FDD 3.5", mysz, disc box, ok. 50 dysków, karta i monitor Hercules mono, MS-DOS 5.0. Całość za 500 zł (5 mln zł). **Jacek Pierchala, Chmielna 32/10, 87-800 Włocławek.**

Sprzedam dyski twarde 3.5" SCSI LPS Quantum 52 MB, Maxtor 120 MB - po 450 zł (4.5 mln zł). Digitalizer Deluxe View - 300 zł (3 mln zł) lub zamienię. **Jerzy Stobiecki, ul. Basztowa 15/15, 31-143 Kraków, tel. 22-06-47.**

Sprzedam triki, kody na komputery: Amiga, IBM, Commodore, Atari, Nintendo - 5 zł (50 tys. zł) w liście lub przekazem + typ komputera. **Mirosław Jakobi, ul. Budowlanych 2a/4, 86-105 Świecie n/W, tel. 15-851.**

Sprzedam Amigę 500 (1 MB), mysz, modulator. Cena: 380 zł (3.8 mln zł). **Dariusz Tokarew, ul. M. Robaka 3, 77-400 Złotów.**

Sprzedam Amigę 600, monitor 14" Philips kolorowy, 60 dysków - 800 zł (8 mln zł) lub sam monitor za 400 zł (4 mln zł). **Paweł Ocjejowski, ul. J. Kleina 4/50, 85-791 Bydgoszcz, tel. 43-58-15.**

Sprzedam kartę graficzną DCTV (współpraca z każdą Amigą i wieloma programami), umożliwia także digitalizację obrazu - wraz z kamerą video Canon przeznaczoną do klatek stop. Komplet (wersja NTSC) karta i kamera video - 950 zł (9.5 mln zł). Digitalizer Vidi12 RT (16.7 mln kolorów), gwarancja do 9/95 - 500 zł (5 mln zł). **Krzysztof Odo, ul. Konopnickiej 7/106, 25-406 Kielce, tel. (041) 31-07-76 (po godz. 19.00).**

Sprzedam ARMAND - wykrywacz złota, militariów. **Wojciech Oksieńciuk, Ryszarda 44, 05-800 Pruszków.**

KUPIĘ

Numery archiwalne Amigowca i Amigi z 92 i 93 roku kupię lub zamienię. **Robert Brachun, Polna 7/7, 68-208 Łęknica.**

Kupię Game-Boya w stanie dowolnym (może być uszkodzony). Gry mile widziane. **Przemek Bednarski, ul. Żwirki i Wigury 24a/40, 42-503 Będzin, tel. 162-32-11 wew. 56-24.**

Kupię tanio Amigę 1200. Oferty z ceną tylko listownie. **Kamil Obuchowicz, ul. Władysława IV 48/54, 75-347 Koszalin.**

Tanio kupię monitor SVGA color (14 cali) (oferty najlepiej z Bydgoszczy i okolic). **Roman Gatz, ul. Spokojna 9/4/4, 85-838 Bydgoszcz, tel. (+ 52) 61-24-70 (po godz. 17.00).**

RÓŻNE

Skanowanie zdjęć na Mac'u w dowolnym formacie i rozdzielczości. Scaner statyczny AGFA, także slajdy. Cena: 1.5 zł (15 tys zł) za sztukę. **Jarosław Augustyniak, ul. Bartoka 45/49, 92-540 Łódź.**

Moduły, grafika, PD - kupno, wymiana, sprzedaż. Katalog na dysku - 1.6 zł (16 tys. zł) **Czesław Czyżyk, ul. 1 Maja 1/3, 58-520 Janowice Wielkie.**

Amiga! Programy Public Domain (Fish, 17 Bit i inne). Cena dysku: 2.5 zł (25 tys. zł). Przyślij na katalog 2 zł (20 tys. zł). Gry Public Domain. **Paweł Sobieray, ul. Bohaterów Monte Cassino 10/79, 42-200 Częstochowa, tel. 65-13-28.**

Wymiana dysków Public Domain: Fish 1-760, Scope 1-220, Jam 1-10 i inne. Info po przesłaniu koperty + znaczek. **Marek Kędzior, Łukowa 102, 26-053 Wolica.**

W NASTĘPNYM NUMERZE



Photogenics

Od dawien dawna różne programy graficzne królowały na Amidze. Wydawało się, że jedyne nowości jakie mogą pojawić się w tej dziedzinie powstaną na karty 24-bitowe. Okazało się, że i na "zwykłe" Amigi można stworzyć coś, co działa i ma moc. Takim właśnie programem jest Photogenics. Prosty w obsłudze, dający niespotykane możliwości. Czy naprawdę lepszy?

Polskie pisanie

Teksty pisać jest łatwo. Gorzej, gdy trzeba to zrobić po polsku. Pisanie tekstów na Amidze dawno przestało być problemem, tym niemniej brakowało ciągle dobrego polskiego edytora. Takiego który by miał wszystkie instrukcje po polsku, który zadbałby o przenoszenie wyrazów i poprawiłby polską pisownię. W ostatnim czasie pojawiły się dwa takie edytory: Leto i AmiTekst Pro. My postaramy się dokonać ich porównania...





Magiczny interfejs

Interfejs to to z czym stykamy się na codzień w naszej amigowej pracy. Przez niego przebiega cała obsługa naszej przyjaciółki. Właśnie od niego zależy wygoda pracy z komputerem. Wielokrotnie to właśnie on powoduje, że wybieramy Workbench, a nie Windowsy. Tym razem zaczęło pojawiać się coś magicznego. Najpierw pojawił się magiczny Workbench (MagicWB), a teraz mamy do czynienia z MUI, czyli Magic User Interface. A może by tak warto "podrasować" swoją Amigę?

IBM na Amidze w wersji 3.0

"Marzeniem" wielu posiadaczy Amigi było uruchomienie sprawnie działających Windowsów. Oczywiście na Amidze. Wydawało się to niemożliwe. Jednak i takie rzeczy się zdarzają. Wystarczy uruchomić PC-Task 3.0... i już. Cały problem został zawarty w 60 kilobajtach programu. Działa to wprawdzie wolno, ale działa...



INDEKS NUMERU 3/95

AMIGOWIEC

ROK 5 NR 2/95 (48) INDEKS 32034X

DYREKTOR WYDAWNICTWA: ANDRZEJ KENTZER

REDAKCJA:

REDAKTOR NACZELNY: TOMASZ KOKOSZCZYŃSKI

SEKRETARZ REDAKCJI: TOMASZ ŁOBODA

OPRACOWANIE GRAFICZNE: KRZYSZTOF WIRSZYŁŁO

OKŁADKA: WOJCIECH BIAŁKOWSKI

SKŁAD KOMPUTEROWY: MAŁGORZATA ZALSKA, KAROL JAGODZIŃSKI

KOREKTA: ŁUCJA UMIŃSKA

PRENUMERATA: AGNIESZKA PRZYBYLSKA

WSPÓŁPRACA: WOJCIECH CZYŻ, JAROSŁAW CHROSTOWSKI, MARCIN GACKOWSKI, ADAM GREGROWICZ, SZYMON GRABOWSKI, GRZEGORZ GRZYB, TOMASZ HRYCUNIAK, SEBASTIAN KŁOMSKI, TOMASZ KULBACKI, MARIUSZ ŁAWICKI, TOMASZ ŁOBODA, TOMASZ MATAJEK, ARTUR MUSZYŃSKI, KRZYSZTOF NOWICKI, JONASZ SIERADZIŃSKI, PAWEŁ SMYŁA, MAREK STOR, SEBASTIAN STREICH

ADRES REDAKCJI:
ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz
tel. (+52) 45-51-18
fax (+52) 22-64-03

KONTO:
BANK PKO S.A. BYDGOSZCZ
00509011-04009339-2511-30-001110

DRUK:
ZAKŁADY GRAFICZNE sp. z o.o.
ul. OKRZEI 5, 64-920 PIŁA.

SKŁAD NA KOMPUTERACH *AMIGA*

BBS AMIGOWCA
(+02) 679-64-57 Warszawa
poniedziałek - piątek od 22.00 do 15.00
sobota - niedziela od 22.00 do 9.00

NUMER 3/95 UKAŻE SIĘ: 13.03.95













OFERTA ważna do 15 kwietnia

TEN ZESTAW MOŻE BYĆ TWÓJ ZA JEDYNE 90 tys. zł

Szanowni Państwo!

Z uwagi na zastraszająco wysokie opłaty przy przesyłaniu przesyłek za zaliczeniem pocztowym (w naszym przypadku dochodzące nawet do 50% ceny zamówienia) serdecznie prosimy o wpłacanie w/w sumy (9zł) bezpośrednio na nasze konto z dopiskiem: np. "AMIGOWIEC zestaw 3/95". W związku z powyższym prosimy o nie przesyłanie kuponów do redakcji. Prosimy również o sporą dozę cierpliwości - przelanie pieniędzy, zorganizowanie wysyłki i sama wysyłka mogą niestety "trochę" potrwać.

Za wszystkie utrudnienia serdecznie przepraszamy i prosimy o zrozumienie.

Wszystkie osoby, które już wcześniej wysłały zamówienia z kuponami prosimy o bezpośrednie wpłacenie pieniędzy na nasze konto z zaznaczeniem zestawu, o który chodzi. Tym samym przedłużamy ważność ofert z poszczególnych miesięcy tego roku do miesiąca kwietnia.

Swoje zamówienie wyślij na adres:

ALFIN
sp. z o.o.

ul. Świętojańska 2/7
85-077 Bydgoszcz
tel. 45-51-18
fax 22-64-03